Великолепная Игра

Великолепная Игра - 1

Игорь Васильевич Павлов

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Есть много разных игр, хороших и не очень и даже просто превосходных. Но среди них всех возвышается "Великолепная игра" — лучшие галактические технологии, тысячелетний опыт разработчиков, знающих как не дать заскучать игрокам. Вот только вы в ней не полноценный игрок, а один из множества копеечной массовки. В теории, конечно, возможно и большее, но это большее придется выгрызать зубами.

- Павлов Игорь Васильевич
  - ○

Павлов Игорь Васильевич
Великолепная игра

Артем раздраженно взглянул на содержимое промывочного лотка — опять пустышка. Четверо суток поиска и ничего! Скоро банально есть нечего будет, а ведь если бы эти четыре дня он работал на пусть истощенных, но все же, реальных рудах Криадра, гарантированный минимум бы имел. В этот момент шум отвлек Артема, доносящиеся голоса были писклявы и мало разборчивы, так что Артем сразу понял — гоблины.

Хорошо, что шумят и ругаются — думал он, аккуратно складывая вещи — раз шумят, значит, моих следов еще не видели, иначе бы я ничего не услышал. Зеленые недомерки вечно скандалят между собой, но только если уверены в отсутствии противников, идя же по следу, — ни единым звуком себя не выдадут. Значит нужно попробовать воспользоваться неожиданностью и напасть первым — резюмировал для себя Артем.

Пытаться оторваться от гоблинов Артем и не думал — слишком они быстры и вертлявы, здесь, на поросших бедным редким лесом каменистых холмах, они его легко догонят. По голосам их 5–6, обычный состав для здешней охотничьей партии. Не смотря на то, что отдельный гоблин среднему человеку не противник, уже двое-трое могут быть опасны. Артем, конечно не мастер боя, но все же, поопытней среднего воина, в прямой схватке и четырех гоблинов убить сможет. А если напасть первым из засады — то и шестеро не проблема. Другое дело, если недомерки станут на след, и будут гнать его, издали забрасывая камнями из пращей, — тогда хана.

Артем, стараясь не шуметь, скользнул наверх, к краю увала, из-за которого доносились писклявые голоса гоблинов. Осторожно выглянул из-за камня и неприятно поразился: один, два, три… девять зеленых охотников шли по распадку ниже. Девять — это многовато… Шансы победить, сомнительны, а что делать? Для гоблинов любой человек — это, прежде всего великолепный, здоровенный кусок мяса. Оторваться, шансов нет, надежды, что гоблины, спустившись ниже по распадку туда, где стекающиеся с холмов мини ручейки сливаются в главный поток, не заметят следы Артема и главное — муть в воде от промывки, тоже нулевые.

Мини ручеек, текший внизу, петлял от одного края распадка к другому, в результате чего склоны менялись от довольно

пологих до почти отвесных, как и тот склон, из-за которого осторожно выглядывал Артем. Гоблины как раз проходили прямо снизу, и Артем решился — прыжок сверху, прямо на плечи одного из противников, с одновременным ударом окованной медью булавы по голове другого, вывел из строя сразу двоих. И, хотя удар булавой не совсем удался, — булава скорее скользнула по уху, обрушившись на плечо гоблина, зато тот, на которого Артем спрыгнул, явно сразу отдал концы. Впрочем, это и не удивительно, — гоблинский воин весом даже в 40 килограмм считался по гоблинским меркам тяжеловесом и богатырем.

Артем же, после приземления на гоблина, отчаянно пытался удержать равновесие — инерция тащила его вперед, прямо на скользкие камни ручья, на которых и в безопасной обстановке легко поскользнуться и упасть, а уж в бою… Напади, сразу же уцелевшие семеро врагов, — тут бы Артем и лег, но те замерли ошеломленные, все же недаром они считаются одной из самых трусливых рас. И пусть враги замерли всего на секунду, этой секунды как раз хватило Артему восстановить равновесие и махнуть палицей, стараясь достать, стоящего справа гоблина. Вертлявый коротышка отскочил и, отчаянно вереща, бросился бежать. Еще несколько гоблинов сорвалось с места и драпануло. Уловив краем глаза смазанное движение слева, Артем успел принять удар копья на свой небольшой, обитый кожей щит. Трое гоблинов все же не побежали и теперь попытались достать Артема. Но всего трое Артему не противники. Первым умер противник с двуручным клевцом, сделанным из палки, с перпендикулярно примотанным к ней заостренным рогом какого-то крупного животного. Вторым — вооруженный дубинкой, утыканной осколками обсидиана и звериными клыками. Третий — с копьем, отчаянно отбивался, оружие и природная верткость позволяли ему держать дистанцию.

Шум и писклявые крики сзади подсказали, что часть беглецов пришла в себя от испуга и решила вернуться. Сообрази они обстреливать Артема издалека своими пращами — было бы неприятно, но адреналин, сперва заставивший их безоглядно драпануть, теперь гнал гоблинов врукопашную. Впрочем, в этом как раз не было ничего удивительного, — к перестрелке гоблины способны только в относительно спокойном состоянии, разъярившись или испугавшись, они кидаются либо в рукопашную, либо в бегство, причем в затяжном бою рукопашные и бегство могут чередоваться не один раз.

Чуть сместившись, Артем мог видеть краем глаза двоих подбегавших противников, но все равно казалось, что он сосредоточен на одиноком гоблине с копьем. Этот маневр Артем

знал хорошо — ничто так не способно заставить гоблина кинуться в безрассудную, не рассуждающую атаку, как вид противника, стоящего спиной. Стремительный оборот Артема и, идущий по широкой дуге край щита, ударяет ближнего из подбегавших сзади врагов, под челюсть, ломая кадык, а идущая по еще более широкой дуге булава, просто раскалывает череп второго гоблина, почти не замедляя движения. Артем продолжает движение, описывая полный круг, и его щит отбивает в сторону копье, — гоблин копейщик не удерживается и таки пытается достать Артема, в на мгновение показавшуюся спину, и несущаяся по кругу булава в правой руке Артема, завершает круг, врезаясь в плечо копейщика.

Этому эффектному приему Артем научился еще в базовом лагере, где излюбленной тактикой мелких групп гоблинов было именно атака одного бойца спереди, с одновременным заходом остальных со спины.

Оставшихся двух беглецов, из четверки драпанувших, можно было не опасаться, — обратившийся в бегство гоблин может вернуться, если бой продолжается, но никогда, если бой проигран, и никто больше не сражается.

Артем отер выступивший пот со лба и сказал себе: Так, все, ПЕРЕРЫВ, эта игра слишком затягивает своей реалистичностью, схожу поем, а персонаж пусть отдохнет. Вот тут у стенки распадка посажу его, пусть стамину восстанавливает после целого дня копки образцов и промывки шлихов. Не дело так на уставшем персонаже в бой ввязываться.

Обидно все-таки, — думал Артем, идя на кухню, — ведь как всё начиналось: Контакт с внеземным разумом, пришельцы, космос, галактическая федерация… И как все кончилось: копка виртуальной руды и битье виртуальных мобов в галактических онлайн играх.

Два с половиной года назад. Совещание в Кремле.

Итак, — начал премьер министр, — теперь перейдем к технологическому вопросу, и посмотрел на человека с небольшой аккуратной бородкой.

Тот понял все правильно, поднялся и начал говорить: После общего анализа, предложенного Галактической Федерацией списка технологий, которые они готовы нам продать, выявлено следующее: нам не предлагают купить действительно серьёзные технологии, все, что землянам предлагается к продаже, превосходит имеющиеся на Земле технологии на 6-20 %. Галактическая Федерация аргументирует такой подход степенью готовности Земли к принятию новых технологий. Если какая-либо технология куплена, — в списке для продажи появляется

следующая технология, немного превосходящая (на те же 6 — 20 %) уже купленную. Но, цены… цены нам практически не по карману. Нет, сами они не так уж и велики, но все расчеты ведутся в Универсальных Галактических Кредитах. У нас просто нет товаров, которые мы могли бы продать за Галактические Кредиты — любые минералы и сырье банально не окупают стоимости транспортировки до Галактических центров. Про промышленную продукцию и говорить нечего — слишком большое технологическое отставание, в лучшем случае земная промышленная продукция годится на сувениры. Но, для нормальной продажи сувениров требуются сперва громадные средства на рекламу, мы же, сейчас крохотная планетка, на далекой галактической окраине, о существовании которой в галактике знает едва ли миллионная доля процента разумных жителей галактики. По этой же причине Земля практически ничего не может получить от туризма — финансовые поступления, от посещающих Землю за год, примерно сотни туристов и двух сотен ученых-исследователей, крайне незначительны, к тому же делятся между странами, которые непосредственно посещаются. В общем, при существующем поступлении Галактических Кредитов за год, каждая крупная страна или объединение стран сможет купить пол технологии, то есть 2–3 технологий на всю планету суммарно.

При этом ряд технологий, предложенных к продаже, никогда себя коммерчески не окупят, например, та же электроника, практически потерявшая смысл, после проведенной Галактической Федерацией "благотворительной просветительской акции", — докладчик на мгновение прервался, что бы освежить пересохшее горло.

Да уж, — думал в это время Президент, — название-то, какое: "благотворительная просветительская акция", а по факту — ликвидация Земной электронной промышленности. Хорошо хоть наша страна пострадала по минимуму — военную электронику, финансируемую бюджетом, все равно сохранили все серьезные игроки. А вот "сборочным цехам" гражданской электроники, вроде Тайваня или Южной Кореи пришлось совсем тяжко.

С одной стороны — стал вспоминать президент — эта "благотворительная просветительская акция", проведенная дабы "предоставить возможность жителям Земли приобщиться к великим Галактическим культурам", смотрится впечатляюще: Любой житель Земли мог, выйдя под открытое небо, произнести просьбу и тут же через микропортал получить миниатюрный компьютер — небольшую таблетку, размером с пол спичечного коробка, но производительностью в 6000 раз, превосходящий

лучшие земные персональные компьютеры. Да еще и с бесплатным подключением к Галактической Инфо Сети.

Результат — Земная электронная промышленность просто умерла. Кто будет покупать компьютеры, телевизоры, плееры, мобильники, если все это вмещает в себе небольшая таблетка. Носи ее, как хочешь, — как часы на руке, как брелок на цепочке, как кулон на шее, да хоть просто в карман сунь, главное не далее 80 см от тела. Нейроуправление — после двух минут настройки на носителя, сигнал идет прямо на нервный канал соединяющий глаз с мозгом. Пожелаешь — смотри на виртуальный экран хоть на весь сектор обзора (изумительно для просмотра фильмов), а хочешь, — выдели мысленно секторный виртуальный экран, на часть видимого пространства и пользуйся им, во время не требующих особого внимания дел.

Докладчик, тем временем, допил воду и продолжил: — Однако последние месяцы появился еще один канал поступления Галактических Кредитов — деятельность землян в Галактической Инфо Сети. И в первую очередь, — продажа виртуальных ценностей, добытых в наиболее популярных галактических онлайн-играх. И первыми тут подсуетились Китайцы…

В это момент докладчика нервным голосом перебил министр финансов: Вот, вот! Именно этим вызван досрочный сброс Китаем своих валютных резервов, который мы ожидали только через 4–6 лет! Правда, преждевременность сброса валютных резервов, все-таки не дала Юаню однозначно занять место главной мировой валюты — Евро устоял, да и Фунт частично тоже…

В этот момент уже министра финансов перебил глава ЦБ — Ничего себе "устоял", 6 с половиной фунтов за евро!

— Ну, по крайней мере, не 372 тысячи долларов США за один евро, по курсу вчерашнего закрытия — возразил министр финансов.

— Хм, — прервал спорящих премьер министр, — данная тема будет обсуждаться в другое время и в другом составе. — И обратился к докладчику — продолжайте.

— Как я уже говорил, — продолжил докладчик — Китай первым обратил пристальное внимание на новый способ получения галактических кредитов. До этого Китай имел фактически целую индустрию из "фермеров" работающих в земных онлайн играх и продающих виртуальные ценности другим игрокам. Вся она была очень быстро переориентирована на получение галактических кредитов, покупателем выступило правительство КНР. Но, на этом Китай вовсе не собирался останавливаться. Китайцы стали активно скупать Галактические Кредиты и виртуальные ценности, которые в них можно

превратить, по всей планете.

С галактической точки зрения суммы, которые может добыть один игрок, абсолютно ничтожны, но это суммы в галактических кредитах, умноженные на миллионы игроков, они позволяют Китаю заняться приобретением новых технологий.

Вслед за этим, скупкой галактических кредитов и виртуальных ценностей, которые легко превратить в галактические кредиты, вынуждены были заняться и все остальные значительные государства и альянсы. Запад пытался перекрыть Китаю возможности покупки галактических кредитов вне Китайской территории, стандартными для Запада юридическими методами — санкциями, под предлогом защиты очередных диссидентов, но это оказалось крайне не эффективно. Санкции-то приняли, но передачи-то проходят не через подконтрольный Вашингтону интернет, а через галактическую инфо сеть и даже глобальная система интернет шпионажа "Эшелон" бесполезна. Пытались ограничить получение жителями западных стран платы от Китая уже в земных валютах, но не слишком эффективно получается, даже непосредственно на территориях НАТО, про страны третьего мира и говорить нечего. Так что, им приходится конкурировать с Китайцами ценовыми методами. На данный момент сложилось примерно такое ценовое соотношение: 8-10 часов виртуального фарма позволяют жить с этого источника доходов. В среднем… Все-таки разброс возможностей "фарма" среди игроков очень велик: доходы только начавших, и тех, кто играет с первых дней, различаются в разы.

Стоит ли нам продолжать участвовать в этой гонке? — с сомнением спросил министр финансов.

Мы не можем не участвовать — сказал докладчик — так, например, разработка истребителя следующего поколения, при покупке технологий за Галактические Кредиты, обойдется примерно в пятнадцать раз дешевле. Это означает, что через десять — двадцать лет военное отставание стран, не участвующих в данной гонке, станет критическим, когда они будут не в состоянии себя защитить.

Гражданские технологии, которые предлагаются к продаже, дают значительно меньший эффект "отрыва", чем военные.

— Это довольно странно — вмешался министр обороны — обычно как раз военные технологии стараются приберечь, а тут Землян фактически подталкивают к вооружению.

— Ничего странного — ответил докладчик — у нас слишком большая разница с Галактическими Военными силами. Фактически для них это, как продажа дикарям технологий изготовления кремниевых наконечников для копий и стрел, а

потом продадут технологии изготовления наконечников из бронзы, а потом и из железа… все равно, это будут по галактическим меркам стрелы и копья.

По быстрому, сварившый себе макарон Артём, закончил перекус яблоком.

— Хорошо, что Танька не видит, — думал Артём, — а то бы сейчас устроила лекцию про правильное питание. — Это уже скорее было самоутешением Артема, все-таки свою верную подругу и жену Артем любил и скучал даже в трехдневном расставании. Но, так уж вышло, что родителей и Артема, и Татьяны объединяло одно, — бурное неодобрение выбора их детей. Так что, навещали родителей Артем и Татьяна поодиночке, для уменьшения нервотрепки.

Секундное колебание, не связаться ли с Татьяной, Артем отбросил, прикинув разницу часовых поясов — пусть любимая спит. Да и все равно, никакая электронная связь, пусть даже имеется не только голос, но и изображение, не заменит общение вживую. Ничего, осталось чуть больше суток до её возвращения. Так что пусть Танюха спит, а я пока, так сказать, виртуально "поработаю". И Артем мысленно развернул экран игры на весь сектор обзора.

Глянул на тела гоблинов и двинулся проверять их на предмет добычи. Вообще-то, почти любой игрок делает это сразу после удачной схватки, и Артем не был исключением, но не в этот раз. Видимо сказалась безуспешная промывка шлихов в течение многих часов перед схваткой, — парень основательно задолбался.

— Итак, — стал прикидывать Артем суммарный сбор ценностей с отряда гоблинов — ерундовая добыча: три горсти трав и корешков (девять десятых Артему неизвестных, ну да знахари и гербалисты клана потом посмотрят и определят). Довольно неплохой кусок рога с клевца одного из гоблинов (сгодится для изготовления рукояток) и кожаный ремень, явно не гоблиновской работы и размеров.

Имевшиеся, среди добычи полоски вяленого мяса, Артем трогать не стал, — съешь такого из гоблинских запасов и с немалой вероятностью, получишь в игре кармический титул, дословно переводящийся как "пожиратель разумных", а попросту людоед.

У двоих убитых противников имелись сумки с камнями для пращей, судя по всему, это была гоблинская стрелковая "элита", не довольствующаяся первыми попавшимися камнями с земли. Эти сумки Артём проверял особенно внимательно: для стрельбы лучше всего подходили тяжелые камни с небольшим объемом, как например два куска медной руды, обнаруженные Артемом в

первой сумке. И во второй нашлось три куска медной руды, и… Артем потрясенно рассматривал слегка ноздреватый с одного края кусок темного металла — метеорит. С одной стороны метеорит мог встретиться где угодно (игра время от времени генерировала случайное появление осколков метеорита в произвольных локациях), с другой стороны, — редкость неописуемая. Артём прикидывал примерную стоимость метеорита — выходило, что столько он зарабатывал в игре месяцев за 8 — 10.

Артем в темпе стал собираться — предстоял долгий путь к безопасной зоне ближайшего городишки. Смерть в игре означала не только определенные временные штрафы на статы, но и потерю содержимого сумок и не было ни малейшего желания, рисковать своей неожиданной удачей. В принципе, территории вокруг были для игрока, силой соответствующей Артемовой, относительно безопасны… процентов этак на 90–95.

Поэтому, прихватив промывочный лоток, Артем двинулся по прямой в направлении города. Путь, который Артем прошел за 4 дня, изрядно виляя, и делая регулярные остановки для промывки проб, сейчас по прямой надеялся пройти часов за 12–16.

А пока стоило обдумать продажу добычи. И с выбором кому продавать было непросто.

Два года назад. Совещание в Кремле.

Высокий и худой, до впечатления некоторой болезненности, человек решительно начал доклад: Попытки как-то автоматизировать проект "Ресурс" полностью провалились. Причем данные, переданные нам со стороны СВР, говорят, что так же полностью провалились и ВСЕ аналогичные попытки, предпринятые в других странах. Причина провала — системна. Все Земные усилия запустить программы, имитирующие присутствие живого игрока в галактических онлайн играх, упираются в то, что защита от бот-программ реализована на уровне оборудования. А именно, на уровне того самого миникомпьютера, бесплатно предоставляемого каждому пожелавшему жителю Земли. На сегодняшнем Земном технологическом уровне проект "ресурс" может разрабатываться только самыми примитивными методами — миллионами живых пользователей добывающими виртуальные ценности, которые потом можно обменять на Галактические кредиты.

Поэтому, экспертная группа рекомендует сосредоточиться над организацией той части игрового сообщества, которое тяготеет к нашей стране, а также координацией и взаимодействием с другими организованными сообществами. Речь идет, прежде всего, об Индии и Китае. Это позволит

избежать или, по крайней мере, минимизировать количество внутренних бессмысленных конфликтов между Русскими кланами и облегчит совместную оборону.

На данный момент начато формирование игровых групп из бывших сотрудников правоохранительных органов и вооруженных сил, находящихся в отставке по возрастным, либо медицинским показателям. Создаются координирующие группы из психологов, тактиков, экономистов.

После анализа популярнейших в галактической инфо сети игр, выделены четыре наиболее перспективных проекта: Основной проект, заметно выделяющийся своими возможностями получения и вывода средств, и три следующих по возможностям, в которых, однако, прогнозируется меньшая конкуренция.

Отбежав сотню метров от места схватки с гоблинами, Артем резко развернулся и бросился назад, ругая себя за несообразительность. Вернувшись обратно и увидев, что тела гоблинов еще не исчезли, он подобрал пращу с одного из тел. Гоблиновская праща полный мусор и выручить за нее денег не получится, но сейчас она была нужна Артему для другого. В случае гибели выпадало все содержимое сумок и карманов, а вот экипированное снаряжение сохранялось. Нет, конечно, при сильно отрицательной карме есть вероятность выронить при смерти и экипированное снаряжение. У тех же людоедов такая вероятность 30–40 %. Но, для Артема такая вероятность меньше полпроцента. Поэтому, он вынул лук из слота второго оружия и экипировал пращу, к которой добавил в качестве боеприпаса метеорит и несколько крупных кусков медной руды. Конечно, лишиться в случае гибели неплохого лука будет обидно, ведь он стоил как два-три дня работы Артема, но все же, не сравнить с предполагаемой стоимостью куска метеоритного железа. Теперь главное не забыться и сдуру не выстрелить, — думал парень, возобновляя бег к городку.

Артем со своей женой Татьяной жили в Испании, куда переехали года два назад, как стало понятно, что фарм в виртуале обеспечивает приличный и стабильный доход, а главное, не зависящий от места проживания. Артем изначально жил в Риге, а Татьяна в уральском городе Серове. Два года назад, отдыхающих совместно Артема и Татьяну восхитила эта страна. А цены приятно удивили, особенно Артема, сравнивающего с уступающей по сервису и климату, но при этом гораздо более дорогой Юрмалой.

Поэтому, выбирающая место для совместной жизни молодая пара и остановила выбор на Испании. Немало этому поспособствовало и то, что родители с обеих сторон активно не

одобряли этот брак.

Но теперь вставал вопрос с получением в реале средств за продажу неожиданной удачи Артема. Власти ЕС предпочитали конкурировать в приобретении на своей территории галактических кредитов юридическими методами. То есть, борьбой с "нарушениями прав человека", причем в нарушители были зачислены даже Индия и Япония, у которой после происшедшего два года назад кризиса значительно ухудшились отношения с НАТО.

Притом, стандартная торговля земными товарами шла между странами, как ни в чем не бывало, а вот продажа того, что можно превратить в галактические кредиты была запрещена. А так как саму-то передачу виртуальных ценностей в галактической инфосети земные правительства никак не могли контролировать, то власти ЕС старались отлавливать обратные платежи уже в земных валютах. Меньше всего это затрагивало Китайцев. По прикидкам Артема минимум половина Китайских лавочек, ресторанчиков, пиццерий занималась передачей средств. Продал что-нибудь Китайцам, обговорил, как и в каком месте удобнее получить средства и все, — через часик тебе завезут пиццу, к которой будет прилагаться пара сотен евро. А случись, какая проверка, и развозчик пиццы достанет бумагу о том, что тысячный клиент выиграл приз. Или зайдешь, в заранее оговоренный Китайский ресторанчик, назовешь кодовые слова и "обсчитавшийся" официант выдаст сдачу в десятки или сотни раз больше. В общем, Китайцы были сильны именно великолепно организованной и работающей как часы сетью, где каждый клиент был уверен, что положенный ему платеж непременно дойдет, а не будет присвоен кем-либо из исполнителей.

Индусы пытались воспроизвести подобную сеть, но здорово не дотягивали до Китайцев по охвату. Все остальные были вынуждены работать методами выплат "грантов" за "культуру", но такая метода позволяла работать только с крупными и регулярными поставщиками. Как результат количество мазни в мире множилось в несколько раз быстрее, чем до контакта с галактической федерацией. Ну да, попробуй, докажи, что вот эта пара безобразных пятен на холсте, имеет меньшую художественную и культурную ценность, чем черный квадрат Малевича. А раз доказать подобное не способен, то нечего и клеветать, будто на самом деле грант выплачен за 4000 виртуальных слитков меди переданных кланом XXXX, такой то стране.

Хоть Артем с Татьяной и имели неплохой доход с виртуала, но все же, до уровня "грантополучателей" раньше не дотягивали.

Впрочем, среди большинства "грантополучателей" почти и не было отдельных личностей, в основном это были представители игровых кланов, впоследствии распределявшие полученные средства наличными, среди проживающих поблизости соклановцев.

Вообще-то, по индивидуальным доходам с галактического виртуала, Артем и Татьяна относились, пожалуй, к 10 % наиболее успешных "фермеров". Большинство же других фермеров имело доходы существенно ниже. Артем же и Татьяна обязаны были своими доходами целому ряду удачно сложившихся факторов. Во-первых, начали играть сразу после контакта, как только галактическая федерация провела раздачу своих компов-таблеток через микропорталы. Во-вторых, удачно выбрали игру, которая была не только крупнейшей и популярнейшей среди бесплатных галактических онлайн РПГ, но и оказалась достаточно перспективна для обмена виртуальных ценностей на галактические кредиты. В-третьих, пришли в новую игру не поодиночке, а хорошо организованным кланом, ранее игравшим в L2.

И, в-четвертых, — хорошая физическая форма и Артема, и Татьяны. Татьяна увлекалась лыжами и даже была КМСом по этому виду спорта, а Артем, числясь в Рижской транспортной фирме карщиком, тем не менее, формируя заказы, фактически половину времени работал грузчиком, перекидывая тонны груза. И хорошая физическая форма была весьма важна, так как игра бесплатно предоставляла возможность создать персонажа либо соответствующего твоему физическому телу, либо среднему по твоему биологическому виду.

А вариант тела средний по виду никуда не годился, ибо был средним по АБСОЛЮТНО всему виду, от 90 летних старцев, до грудных младенцев. Кстати, за плату можно было выбрать любое тело для персонажа, хоть драконье. Впрочем, на драконье даже всему человечеству пришлось бы копить лет пять. Тем не менее, некоторые богатые люди на земле все же позволили себе скупить некоторое количество ГК (галактических кредитов) и приобрести для своих виртуальных персонажей экзотические тела.

Самым дорогим в этом плане приобретением был купленный, наследником одного взорванного мексиканского медиа магната, за 4.2 миллиарда евро, тролль — 3 метра ростом, 600 кило весом, регенерация быстрее, чем у оборотня. Кстати, волко-оборотней среди земных игроков было пятеро, обошедшихся в пересчете с ГК примерно по 380 миллионов евро каждый. И один пантеро-оборотень за 850 миллионов евро, чья владелица проживает на Тайване.

Вообще-то, очень много галактических рас удивительно совпадало с земным фольклором и эпосом, что вызывало большие сомнения в словах представителей ГФ (галактической федерации), будто до официальных контактов, галактических туристов на землю не пускали. Во всяком случае, и эльфы, и гномы, и орки имелись. Эльфов было аж 8 различных видов. При средней цене в пересчете с ГК в 6 миллионов евро и статах, несколько превосходящих людей (-20 % сила, +30%харизма и по +20 % скорость и ловкость), они были довольно популярны (в основном среди женского пола) и тотальное число эльфов среди земных игроков оценивалось в четыре сотни.

На этом размышления Артема прервались из-за пятерых гоблинов, с которыми он столкнулся лоб в лоб. И результат внезапного столкновения совсем не радовал: трое мертвых гоблинов, двое сбежавших и Артем, которому скользнувшее по ребрам копьё основательно рассадило бок. Добыча с гоблинов ограничилась горстью трав и корешков и одним куском медной руды. Прилаживая к ране пару знакомых травок, которые по игровым условностям должны были позволить ране затянуться за десять минут, Артем ругал себя: Совсем мне башню снесло из-за этого метеорита, пру на пролом по агро зоне. Да и соклановцев нужно оповестить, что свертываю поиск из-за внезапной удачи с добычей.

Сейчас костяк клана Артема — полтора десятка человек, пришедших еще из L2, вел поиск в пустошах. Последний игровой апдейт добавил планете, в том числе, и несколько десятков тысяч квадратных километров низкоуровневых пустошей. И судя по добыче с гоблинов, в пустошах должны быть выходы медной руды. Конечно, была возможность отправиться и в более высокоуровневые локации и искать там руды поценнее. Однако шанс найти значительно падал, ведь для противостояния более сильным мобам, пришлось бы объединяться в группы, а значит, уменьшилась бы площадь, которую охватывает поиск. Но, главное — вероятность удержать добычу. Тот же медный рудник Криадр два года назад, отвоевывался у ящеров Ссасакина альянсом из шести десятков кланов. Благо, что рудник был из категории гигантских, и, принадлежащих клану Артема 3,5 % рудника по договору о захвате и совместной обороне, хватало для фарма всем четырем сотням соклановцам. Другое дело, что Криадр уже на момент захвата имел категорию "истощенный". Категории рудников с эффективностью добычи делились на: изобильный 200 %, богатый 150 %, средний 100 %, бедный 66 %, истощенный 33 %. Поэтому клан планировал заполучить себе пусть малый по размеру, но средний по эффективности, или хотя бы бедный, но

собственный рудник. Причем самым сложным было не найти, а отстроить и удержать.

Полгода назад, Кремль.

— Итак, — начал докладчик, — все это можно охарактеризовать как одну игру. Великолепную игру против нас всех. Причем, цивилизация проигрывает, просто по факту своего участия в игре, а не играть, не имеет права!

Очень долго в завалах галактической инфо сети, наши аналитические службы, раскапывали доступную информацию, по происходившим в пределах галактической федерации локальных конфликтах между малыми цивилизациями.

Выявлен общий сценарий: Сперва, одна из развивающихся цивилизаций прекращает, либо серьёзно уменьшает закупку у ГФ технологий. В след за этим, ГФ значительно снижает расценки на военные и военно-космические технологии, для расположенной поблизости другой развивающейся цивилизации. Данная цивилизация создает военно-космический флот, который лучше всего можно характеризовать как "одноразовый". Все, на что он способен, прежде чем развалиться, — доставить войска вторжения в расположенную неподалеку звездную систему. Дальше следует агрессия против прекратившей закупать у ГФ технологии цивилизации. Надзорные службы ГФ "чуток" запаздывают с реакцией. Аккурат настолько, что бы цивилизация агрессор успела завершить полный геноцид, цивилизации жертвы. После появления флота ГФ, цивилизация агрессор сразу же капитулирует. Группа престарелых Адмиралов и Генералов цивилизации агрессора, признает себя виновной во всем произошедшем и сдается галактической федерации, где после суда отбывает пожизненное заключение.

На этом ГФ успокаивается и вину остальных руководителей и военных цивилизации агрессора никто не собирается доказывать. На цивилизацию агрессора накладываются определенные технологические ограничения, в первую очередь касающиеся межзвездных перелетов и все. А цивилизация агрессор становится фактическим владельцем двух звездных систем. После смены нескольких поколений на завоеванной планете, ГФ уже официально признает владение двумя системами цивилизации агрессора.

Анализ принципов принятия новых цивилизаций в ГФ показал крайнюю неравномерность технологического развития принимаемых цивилизаций. Однако если рассматривать расположение цивилизаций в пределах галактического диска, наблюдается следующая картина: цивилизации расположенные от ядра галактики в пределах 10 % радиуса галактического диска,

принимаются на уровне появления металлургии, то есть, сравнивая с землей, это уровень древнего Египта или шумеров. На уровне от 10 % до 30 % радиуса галактического диска, происходит постепенное повышение требований к технологическому развитию, для приема в ГФ. Цивилизации, расположенные за пределами 30 % радиуса галактического диска от галактического ядра, принимаются, когда им остается двести-триста лет до самостоятельных межзвездных полетов.

После вступления в ГФ абсолютное большинство цивилизаций так и остаются навсегда в пределах своей одной единственной, реже двух звездных систем. Самостоятельное развитие науки затормаживается, пока не сходит на нет, ведь намного дешевле купить готовую технологию, чем самостоятельно ее разрабатывать. Долговременная покупка технологий приводит к отрыву от фундаментальных знаний, и цивилизация становится неспособна понять, а, следовательно, и самостоятельно развивать технологии, которыми пользуется. Далее цивилизация превращается в этаких шаманов от техники, только вместо бубнов и заклинаний, есть наборы кнопок, нажимаемых в определенных последовательностях. Образование становится не нужным, зачем оно? Ведь если зазубрить несколько комбинаций кнопок, известных от предков, можно достичь гораздо большего, чем если всю жизнь учиться. Потомки ученых и техников превращаются в жрецов, выполняющих ритуалы, для получения благ. А родная планета, превращается для цивилизации в резервацию, где она постепенно деградирует и вымирает.

Ну, а если цивилизация отказывается от активной практики закупки технологий, — у нее "вдруг" оказываются агрессивные соседи и происходит геноцид.

Вести же одновременную активную закупку технологий у ГФ и самостоятельно развивать науку невероятно трудно. Ведь практически единственным способом активной добычи ГК, для развивающейся цивилизации, является развлекательная деятельность в галактической инфо сети и, в первую очередь, играх. Сотни миллионов, а то миллиарды представителей цивилизации занимаются абсолютно непродуктивной и бессмысленной имитацией деятельности в виртуале. Причем анализ игр, позволяющих активно выводить ГК, показал, что, несмотря на формальную доступность для пожилых и больных, максимально эффективно могут добывать ГК, только молодые и здоровые, причем разница эффективности в разах.

Хуже всего, что теряется мотивация для подрастающего поколения к получению знаний. Участие в галактических онлайн

играх позволяет подростку заработать карманные деньги, которые по мере взросления становятся все серьёзнее. К моменту совершеннолетия он становится перед выбором: у него есть неплохо прокаченный персонаж, который способен приносить нормальный доход, за счет несложной деятельности, со свободным графиком, и не зависимо от места жительства. Согласитесь — работать на солнечном пляже куда приятнее, чем в каком-нибудь загазованном мегаполисе.

Или альтернатива: пять лет получать высшее образование, потом годы аспирантуры, когда он только выйдет на уровень доходов, которые он мог получать, играя, потом МОЖЕТ БЫТЬ кандидатские, докторские и повышение доходов. Но это все отнюдь не на пляже со свободным графиком и без начальства.

О том, сколь большое значение придает ГФ связыванию онлайн играми, значительной части активного населения развивающихся планет, говорит себестоимость доступа к галактической инфо сети. Предоставляемый жителям развивающихся планет бесплатный доступ к галактической инфо сети обходится дороже, чем средства, полученные от продажи технологий этим планетам.

В связи с вышеизложенным, предлагаем:

1. Аналитическим службам РФ продолжить сбор и обработку информации, для определения минимально возможного уровня закупок технологий у ГФ, при котором Земля не подвергнется инопланетной агрессии. Разрешить аналитическим службам РФ ограниченные контакты с аналогичными службами других стран для обмена информацией с целью проверки выводов и увеличения статистических баз.

2. Ведущиеся международные переговоры по планетарному мораторию на закупку технологий у ГФ, переориентировать на выработку обще планетного соглашения, лимитирующего закупки технологий у ГФ с минимально возможным уровнем, предотвращающим инопланетную агрессию.

3. Уменьшить процент населения, занятого в галактических онлайн играх, путем снижения средне-планетных расценок по приобретению ГК у населения. До уровня, обеспечивающего поступление ГК, минимально необходимых для лимитированных закупок технологий у ГФ.

4. Во избежание панических настроений, не информировать широкие массы населения о данных соглашениях и первопричинах, их повлекших.

С учетом имеющихся данных о перенапряжении бюджетов основных экономик Земли и возрастающих тенденциях нехватки в реальном секторе сотрудников низших зарплатных категорий,

вероятность успеха данных переговоров оценивается 85 %.

Еще семь с половиной часов Артем, борясь со сном, двигался к ближайшему городку. Провел несколько схваток с гоблинами и волками, не агрессивное зверьё игнорировал.

С Артемом связалась Татьяна, огорошив сообщением, что задерживается на два дня, так как она с родителями, в добровольно принудительном порядке, отправляется на юбилей, очередного тетиного мужа. Артем, в шутливой форме, попросил Татьяну ни в коем случае не брать примера с вышедшей в пятый раз замуж тетушки. Татьяна, так же шутливо, изобразила сомнение и сказала что подумает… посмотрит на поведение Артема.

Повеселевший и слегка взбодрившийся от общения с любимой, Артем продолжил борьбу со сном и через два часа все-таки добрался до безопасной зоны в городе. После чего, тут же завалился спать.

Проснувшийся через 14 часов Артем, сразу кинулся определять текущие цены на свою внезапную удачу в виде метеорита. Цены на такие вещи, являющиеся частями для снаряжения премиум класса, могли гулять в 30–40 % диапазоне. Поэтому, Артем перебирал форумы и сравнивал аукционные цены, на ходу готовя завтрак. Содержимое опустошенного холодильника угнетало и подстегивало к экстренной добыче средств.

Вообще-то, Татьяна, навещая родителей, заодно и провела реализацию в России, нафармленных супругами за два месяца ГК, и должна была привезти неплохую сумму наличными. Но кушать-то хотелось сегодня, а не через пару дней!!!

Артем с удивлением и восторгом обнаружил отсутствие метеоритов на планетарном аукционе. Это означало, что возможно удастся получить до 40 % больше средней цены. Выше 40 % получить было все же никак. Ведь, кроме планетарного аукциона, был еще галактический, на котором были просто чудовищные объемы. Другое дело, что для получения покупок с галактического аукциона требовалось, либо ждать, либо платить +50 % от цены покупки, за мгновенную доставку. Перемещение игроков и грузов осуществлялось между игровыми планетами либо дешево, но редко ходящими космическими транспортами (для данной планеты раз в 26 земных дней), либо мгновенно порталами, но чрезвычайно дорого. До следующего прихода транспорта оставалось 18 дней.

Артем решил не ставить сразу метеорит на аукцион, — во-первых, при продаже лота взималось 5 % аукционного сбора, во-вторых, индивидуальная работа в условиях дефицита могла

позволить выжать максимум.

Поэтому он отобрал из сети 11 объявлений о приобретении метеоритов и разослал по ним сообщения: 'Имеется на продажу один стандартный осколок железного метеорита. Жду предложений. Предпочтительное место сделки Заксендахдз, в ближайшие 2 часа, либо Криадр через 6 часов'. 'Заксендахдзом' назывался тот городишко, в котором Артем сейчас пребывал. Родного же Криадра, Артем рассчитывал достичь своим ходом ближе к вечеру. Пользоваться телепортом Артем не собирался, хоть внутри планетные телепорты и были куда дешевле межпланетных, но все равно требовалось два дня фармить руду, для телепорта на расстояние, равное трем часам бега по дороге.

Артем решительно сдерживал свои порывы шикануть. Слишком много он видел людей, которые после неожиданных удач стремительно спускали все и могли потом только потерянно пытаться себя самоутешить: 'легко пришло, легко ушло'. Поэтому, Артем твердо хотел, что бы никаких "легко ушло" не было, а наоборот осталось навсегда!

Идя к лавке NPC для продажи кое-какого кожаного хлама, выбитого с гоблинов, Артем обратил внимание на придурка, разоряющегося в общегородском чате. Тот вещал, что отныне данный городишко, а потом и весь мир будет принадлежать "великому и мудрому" народу Гиккусайхов и все остальные должны отдавать половину добычи "великим и мудрым" Гиккусайхам. Здорово развеселившийся от выслушивания этого бреда Артем, нашел глазами на торговой площади оратора и решил для себя называть их гиеноидами. А что, — ноги как у собак гнутся в другую сторону, рожи… хоть и не похожи на гиеньи, но отвратны не менее. Так как, все равно в ожидании предложений о покупке, делать было нечего, Артем вбил изображение гиеноида в поисковик и стал читать информацию. Все было, как Артем и предполагал, — очередная цивилизация, принятая в ГФ на уровне земной античности. Как раса так себе, сравнительно с людьми, немного превосходили в выносливости, но из-за низкой гравитации процентов на 15 % уступали в скорости и на 30 % в силе.

Наконец, стали поступать первые ответы на, разосланные Артемом, письма. Пока что, предложенная цена была 115–122 % средне галактической. Потом, заявился один особо наглый тип из тех, кому были отправлены письма, и стал без всяких предварительных переговоров, кидать Артему режим торговли. Артем подтвердил режим торговли и посмотрел, что тот предлагает. Ага, подумал Артем, пихает сумму примерно 104 % от цены метеорита. Похоже, торговец, промышляющий такими

вот сделками — платит заметно меньше текущей цены, но без всяких переговоров пихающий деньги сразу. Как ни странно, вид живых денег подвигает многих все-таки заключить сделку, даже на не сильно выгодных условиях. Артему было лень ругаться, так что он, молча, дезактивировал сделку и поместил покупателя в игнор. Тот постоял минуты две рядом, судя по всему что-то говоря, потом все же ушел. Нормальной цены, он бы все равно не дал, так что Артем не собирался тратить на него время. Вообще, выбирая из списка покупающих метеориты, Артем сразу выбраковал все объявления, явно указывающие на профессиональных торговцев. От них все равно предложения будут хуже, чем возможны от покупающих для себя.

Поступило несколько предложений об обмене. Два были откровенно разводистыми, их отправителей Артем сразу поместил в игнор. Одно было более-менее, но товар был не самым ликвидным, для получения за него нормальной цены нужно было ждать прихода космического транспорта через 18 дней, что бы можно было продать по средне галактической цене, зато вышло бы примерно 124 % цены метеорита. Страстно хотелось плюнуть на все высчитывания процентов, не возиться и продать сразу. Но Артем говорил себе: Каждый выторгованный дополнительный процент это минимум 3 дня моей работы на руднике. А десять процентов — месяц!

Тем временем, в городском чате появилась ругань: 'великие и мудрые' Гиккусайхи, похоже, приступили к осуществлению своих столь же "великих и мудрых" планов. То есть, попытались убивать входящих и выходящих из городишка игроков, само собой, игнорирующих требования гиеноидов отдавать половину добычи. После чего, судя по крикам возмущенных гиеноидов, их 'мудрость' вообще возросла безмерно — они узнали, что если прямо перед воротами, на глазах стоящих в воротах NPC стражей, совершить не спровоцированное убийство, то стража атакует убийц. И с учетом разницы уровней, двое стражей легко положат полную партию. Более того, АИ предписывает NPC стражам, после убийства еще и подобрать имущество, что выпало из их врагов с испорченной кармой.

После получения таких знаний, уже не одна партия (8 игроков), а примерно два с половиной десятка гиеноидов, собрались перед воротами и попытались "отомстить" NPC стражам. М-да, — думал Артем, любуясь, как стражники убивают все два с половиной десятка гиеноидов, — столь безмерной тупости я не видел давненько. И самое забавное все абсолютно зря, городишко крайне неудачно расположен и не имеется ничего полезного либо интересного поблизости. За сутки его посещает,

может с полсотни игроков, причем большинство, просто транзитом пробегая насквозь. Заксендахдз даже никто из игровых кланов завоевывать не стал, городишко так и принадлежит NPC. Так что даже сойди с ума игроки, посещающие этот городишко, и начни отдавать гиеноидам половину своей добычи, доходы были бы все равно ничтожны и никак не оправдывали содержание групп игроков, стерегущих ворота. Хотя, судя по тупости и наглой агрессивности гиеноидов, до того, как заявиться сюда, они уже огребли по полной в более населенных местах.

Артем проверил два пришедших ответа на его предложения о продаже метеорита. В одном предлагалось 118 %, автор другого просил встречи, для переговоров об обмене. Артем отправил согласие на встречу и двинулся на городскую площадь.

Ага, вот и клиент, — думал Артем, разглядывая довольно высокого, хотя и худющего ящера под два с половиной метра ростом, — и судя по тому, что ему пофиг на стоимость телепорта, клиент достаточно перспективный.

Дальше, ящер с Артемом развернули режим торговли, и Артем стал осматривать, то, что ящер предлагал на обмен. Анализируя предложенную разномастную кучу, Артем слушал эмоциональную речь ящера и недоумевал:

— Кто же ты? — размышлял Артем. — То ли реально не интересующийся ценами и не имеющий представления о торговле игрок, то ли опытный кидала с прекрасным актерским талантом?

Ну, действительно, кто еще, собираясь сделать покупку, станет рассказывать продавцу, о том что: 'Это последний, восьмой кусок метеоритного железа, который мне остался для крафта копья из метеоритного металла. Сегодня вечером мне очень нужно это копьё — наш клан будет оборонять свой город от врагов. А ГК поступят на мой счет только через два дня! Я добавлю остатки своих игровых денег! Ну, пожалуйста, согласись на обмен!'

Артему было страсть как интересно, прямо азарт брал понять — кидала это или нет? Поэтому, Артем занялся тем, чем в других условиях ему было бы просто лениво, ведь даже на глаз было видно, что предложение ящера не дотягивает и до половины стандартной цены метеорита. В общем, Артем занялся составлением таблицы с товарами ящера, текущими ценами на них и ссылками на источники, где в этих ценах можно было убедиться. 10 минут составлялась таблица! И это все под причитания, аж пританцовывающего, вовсю бурлящего эмоциями ящера. По таблице суммарная ценность предложенного ящером тянула только на 45 % средней цены метеорита, то есть составляла треть цены, на которую Артем рассчитывал.

Получив и просмотрев таблицу, ящер впал в полное расстройство.

— А может… — начал неуверенно ящер.

— Нет! — Перебил его Артем, предугадывая просьбу ящера. — Не может быть никакой речи, о том, что бы отдать тебе метеорит сейчас и ждать несколько дней пока ты получишь ГК для оплаты!

— Но у меня сейчас больше ничего нет на обмен… — ящер выглядел как само воплощение вселенской скорби.

— Ну, может, у кого из друзей соклановцев одолжишь, — посоветовал Артем.

— Они тоже все по нулям, — грустно начал ящер, но потом продолжил с гордостью. — Мы взяли 40-ые уровни! И весь клан, последние 5 дней дней, крафтил снаряжение из метеоритного железа!

Вот и причина дефицита метеоритов на планетарном рынке, — думал Андрей, — не один богатенький Буратино, способный вложить немалые суммы в ГК, а целый клан.

— Все будут на сегодняшней осаде с оружием из метеоритного металла, один я не успеваааю, — ящер опять впал в тоску.

Да, прямо вспоминается присказка, — думал Артем, — у всех свои проблемы, у одних дети голодные, у других изумруды мелкие. Ведь метеоритное железо в игре является премиум классом железной эпохи, доступной с сорокового уровня. Превосходя по качеству все виды железа, все виды стали, все низкокачественные композиты и равняясь по характеристикам средне качественным композитам, а ведь композиты становятся доступны только с 64 уровня.

Грустный ящер в очередной раз вздохнул и вдруг взорвался вихрем восторга.

— Мне же теперь не нужно будет мое старое копье из черной бронзы! Давай меняться: Копье на метеорит, — ящер снова пританцовывал от бурлящих эмоций.

Артем аж поперхнулся, не в состоянии поверить в такое предложение. Ведь черная, она же кованая бронза, являлась премиум классом доступной с 8 уровня медной эпохи. И превосходила не только любые виды меди и бронзы, но и все виды железа, и все низкокачественные стали, равняясь по характеристикам со сталью среднего качества.

Это слишком хорошо, что бы быть правдой, такое копье должно стоить минимум в два с половиной раза дороже одного куска метеоритного железа, — думал Андрей. — Неужто, все же кидок? Артем кинулся листать ценники и описания на форуме, а

что бы протянуть хоть немного времени произнес:

— Нууу, у меня же нет прокаченных умений на копье.

— Я еще подарю книжку, дающую +6,25 % бонусных умений на копье, — все так же эмоционально среагировал ящер, — у меня все равно лишняя, купил, не зная, что такие книжки можно применить только одну на персонажа.

Артем долистал ценник до черной бронзы, узрел цифры, превосходящие все, что он заработал на игре за последние два года и отчаянно пытаясь сдержать эмоции, произнес.

— Согласен.

Ящер активировал окно торговли, Артем подтвердил начало торговли.

Собраться, успокоиться и никаких поспешных действий, — накачивал себя мысленно Артем, — предложение очень выгодное, даже нереально выгодное, запросто может оказаться кидком. Кидком, рассчитанным именно на поспешное согласие. В некоторых Земных MMORPG был такой вариант кидка. При сделке выкладывался какой-нибудь дешевый, или квестовый предмет с рисунком похожим на ценную вещь и покупатель, торопящийся заключить сделку на чрезвычайно выгодных условиях, подтверждал сделку, не просматривая характеристик и описаний выложенного товара.

Если, все же кидок, что это может быть, — думал Артем, — какое-нибудь медное копье с обгорелым наконечником? Квестовый предмет? Призовое оружие, предназначенное только для выставления в трофейной комнате?

Ящер положил копье и книжку, Артем вчитывался в название и характеристики. Все соответствовало. Артем положил метеорит, еще раз дважды прочел название копья и его статы. Нажал подтверждение сделки. Кинулся проверять инвентарь. Копье получено, характеристики соответствуют. Экипировался копьем и глянул показатели урона, восторженно присвистнул и, наконец, облегченно вздохнул — не кидок, просто удача, обалденная удача, захотел сказать спасибо и попрощаться с ящером, но тот уже заходил в здание, где был расположен портал.

Артем продолжил любоваться копьем, все больше восторгаясь. Древко примерно в два метра двадцать сантиметров увенчивал полуметровый мечевидный наконечник, чье заточенное с двух сторон лезвие, позволяло не только колоть, но и рубить. Это означало возможность АОЕ (атака по площади) атак и два типа урона: колющий и рубящий, что радовало особо, так как, почитай половина монстров в игре имела сопротивление к одному виду урона и слабость к другому.

Артем читал дополнительные свойства: Игнорируется 40

пунктов брони при рубящем и 55 при колющем ударе! Да у самого Артема, экипированного в кожаную броню, было всего 48 пунктов! Это значит, что по равному себе противнику, Артем будет бить почти как по голому! Да ради одного этого можно простить единственный минус копья: 'Штраф 30 % урона в локациях подтипов Пещера, Подземелье, Здание'.

Тут Артем перевел взгляд на, все еще висящий в левой руке щит, и обалдело вспомнил: 'Оружие, позволяющее использовать себя как одной рукой, так и двумя руками, при использовании в двуручном варианте наносит полутора кратный урон'. Артем взглянул на, и без того безобразно высокие, цифры урона, которые выдавал персонаж с этим копьем и как-то робко нажал 'убрать щит'. Цифры урона послушно скакнули полутора кратно вверх.

Внутренний Артемов хомяк обматывался динамитными шашками и истерически вопил, что сдохнет сам и всех с собой захватит, но продать копье не позволит!

Охренеть, — думал Артем, — это же фактически любого персонажа меньше 30 уровня в кожаной броне, одним ударом можно вынести! И пофиг, что нет столь востребованного, против вылезающих на руднике монстров крушащего урона, а только колющий и рубящий! Все равно, урон запредельный! По любому нужно оставлять копье.

Внутренний Артемов хомяк погрузился в нирвану прямо как был, обмотанный динамитными шашками.

Артем достал подаренную ящером книжку, дающую +6,25 % бонусных умений на копье. (Цивилизация, непосредственно создававшая игру, имела восьмеричную систему счета. И автоматические системы перевода, переводили не только языки, но и меняли цифровые обозначения в числа, привычные для пользователя. Хотя числа и получались не совсем круглые для других систем. Так, и весьма круглая для создателей игры цифра в 1/16, или 4/64, превратилась для десятичной системы в 6,25 %).

Хомяк, глядя на книжку, вздохнул: стоит как почти 20 дней работы на руднике. Но надо! Надо! Мы теперь копейщики!

Артем активировал книжку и прочел системные сообщения:

— Изучен спец удар 'Быстрый выпад'.

— Изучен спец удар 'Круговой рубящий'.

— Изучен спец удар 'Бросок копья'.

Артем взглянул в статы и прочел:

Копья 0 % — Бонус +6.25 % — Всего 6.25%

Артем стал в темпе смотреть описания спец ударов:

'Быстрый выпад' — почти как простой колющий удар. Только

урон +25 % и повышенная точность.

'Круговой рубящий' — рубящий удар по площадям, позволяющий поразить множественные цели. Необязательно совершать полный оборот, что довольно долго для боя, можно поразить сектор и в пол и в четверть оборота, по желанию.

'Бросок копья' — слава богу, копья лишиться невозможно, но на 9 секунд после броска им нельзя пользоваться. Зато эффект: Цель на расстоянии до 42 метров поражается с нанесением 250 % урона!!! Правда, точность только 62.5%

Хомяк тем временем убрал со стены свой любимый плакат 'Фарм — наше все!', нахлобучил на себя каску и агрессивно нашептывал Артему: в ПВП умения качаются в четыре раза быстрее! А смертельный удар и вовсе восьмикратный эффект дает!

Парень взглянул на общегородской чат, согласно которому, за время, что Артем разбирался с копьем, гиеноиды выяснили безопасное для себя расстояние от ворот и, стоя там, успели убить трех случайных игроков.

Артем двинулся в сторону ворот, по его губам змеилась предвкушающая улыбка.

Артем вышел из ворот и двинулся по дороге в сторону, стоящей у обочины партии (восемь игроков) гиеноидов. Ага, — думал он, — всего в городке я видел примерно два с половиной десятка гиеноидов, то есть, где-то три полных партии, одна у этих ворот, вторая — у противоположных и третья — в городе, в резерве и на отдыхе.

Как только Артем пересек некоторую невидимую черту, гиеноиды трусцой двинулись в его сторону. Самый первый из гиеноидов, покрупнее остальных и на вид поприличнее снаряженный, стал кричать, что бы Артем не убегал, так как "великим и мудрым" Гиккусайхам угодно с ним поговорить. Однако Артему резко не понравилось, что остальные гиеноиды, стали вытягиваться полукольцом. Вести 'разговоры', окруженным со всех сторон, Артем не любил. Поэтому, он резко форсировал переговоры, выдав в сторону гиеноидов заковыристую матерную тираду. Автоматический переводчик, явно не справился с работой, так как гиеноидам потребовалось секунд 10 на понимание, что их оскорбляют. Взревев, гиеноиды со всех ног бросились к Артему, первым, с отрывом в метров 7 бежал лидер, бывший, похоже, не только погабаритнее, но и побыстрее остальных.

Крупный гиеноид с двуручным топором и именем, подсвечиваемым красным, добегает до Артема. В принципе гиеноида можно сразу валить, — подсвечиваемый красным ник,

говорит о сильно ушедшей в минуса карме и, значит его убийце, штрафа на карму не будет. Но двуручный топор оружие довольно медленное и Артем предпочитает дать гиеноиду возможность начать замах топором. Гиеноид начинает могучий замах топором из-за спины, а значит все: агрессивное действие совершено, теперь не только агрессор, но и все члены его партии являются для Артема законной целью на ближайшие три минуты.

'Быстрый выпад', - крупный гиеноид валится на землю, не успевая закончить удар.

Подшаг вперед и 'Круговой рубящий' на пол оборота, по набегающей основной толпе гиеноидов. Твою же ж за ногу!!! Четыре попадания и три промаха, умение-то на копье еще не прокачано! Хорошо хоть копье позволяет наносить удар с большей дистанции, чем большинство других, не стрелковых видов оружия. Так что у Артема оставался еще какой-то запас расстояния.

Отскок назад и выпад копьем в гиеноида, — наповал.

Отскок назад и выпад в следующего гиеноида, — промах! Артему прилетает дубинкой вскользь по плечу, — минус 17 % хитов.

Отскок назад и вправо так, что бы дубинщик перекрывал путь последнему гиеноиду, вооруженному костяным ножом. Выпад копьем, — да что за нах, опять промах! Хорошо хоть дубинщик тоже промахивается.

Мигает иконка 'Быстрый выпад' — умение перезарядилось. Применяем его на дубинщика, тоже начавшего какую-то свою технику. Артемов 'Быстрый выпад' опережает технику дубинщика, и тот валится на землю.

Колющий удар в спину, пытающегося сбежать, гиеноида с костяным ножом, похоже, это был лекарь или травник партии. Наповал, да еще удар со спины с критическим уроном + 200 %. Да, гиеноида вообще должно было разорвать в клочья, — хмыкает про себя Артем, — как хомячка из анекдота про каплю никотина.

Артем раскрывает окошко умений:

Копья 3.09 % — Бонус +6.25 % — Всего 9.34%

Нормально вышло, — думает парень, — конечно с нуля первые пункты качаются относительно быстро, но все равно, на мобах бы три пункта никак не меньше пары часов набивать.

Артем еще раз смотрит умение 'Быстрый выпад'. В описании указан только увеличенный урон и точность, хотя Артем явно видит скорость, заметно большую, чем у простого колющего удара.

Очухавшийся Артемов хомяк орет: Дроп! Дроп с вражин, у них же у всех карма в минусах, должно было нападать!

Артем быстро пробегает и, не разглядывая, сгребает в свою сумку все, что с врагов выпало. Нужно спешить, ведь есть надежда на продолжение веселья, — гиеноиды должны прибежать мстить.

Из ворот начинает выбегать, растянувшаяся за время бега партия гиеноидов. Это явно те, что ошивались в городе. Для тех, что Артем завалил еще рано. Смерть в игре означает потери во всем: теряется содержимое сумок и возможно часть снаряжения, теряется часть опыта, вплоть до делевела, да еще и 12,5 % штраф на все статы, на срок в почти полтора часа (86 минут земного времени). Так что, свежезаваленная партия должна отставать.

Артему страсть как не хотелось позволять, бегущему первым гиеноиду, бить себя — тот был вооружен бронзовым мечом, а это быстрый удар с серьёзным уроном, далеко не факт, что 'Быстрый выпад' обгонит меч, уже начавший удар. А бить первым по гиеноду, так Артем себе испортит карму. Но, о счастье! Какой-то гиеноид кидает в Артема ножом (косо), и вся партия становится законной целью для Артема.

'Быстрый выпад', - передовой гиеноид готов.

'Колющий удар', - убит еще один гиеноид.

'Колющий удар', - промах.

Подбегают еще трое гиеноидов, 'Круговой рубящий' на пол оборота, — удачно, трое из четырех, находившихся перед Артемом гиеноидов, попали под удар. И то, что четвертый достает Артема по ноге ножом на 11 % хитов, не страшно.

'Колющий удар', - гиеноид с ножом валится на землю.

Перезарядившийся 'Быстрый выпад' — в предпоследнего.

Последний гиеноид шустро бежит в сторону города. До него уже довольно далеко, но других гиеноидов поблизости не видно, а Артем еще не пробовал 'Бросок копья'.

По убегающим 'Бросок копья' — самое то, — думает Артем, глядя на падающее тело последнего гиеноида, — идущий за удар в спину колоссальный бонус в уроне, и главное в точности, с избытком перекрывает низкую точность броска в 62,5 % от базовой.

Артем в темпе обирает вражьи тушки и едва успевает до появления гиеноидов из первой партии. Те, будучи один раз убиты, держатся настороже и не растягиваются. Семеро в основной группе и сзади гиеноид с костяным ножом, — предполагаемый лекарь/травник/маг. И ведь нельзя рубануть всю толпу 'Круговым рубящим', только у троих гиеноидов ники подсвечиваются красным, из-за слишком минусовой кармы. А за неспровоцированное убийство четверых других, штраф на карму получит уже Артем.

Но тут гиеноид с костяным ножом кидает в Артема каким-то

заклинанием. Игра очень сурова к магам, не имеющим возможности вкладывать уйму ГК. Игровая магия сильна, но очень дорога и бедным магам приходится пользоваться только самыми низкоуровневыми заклинаниями. Артем получает удар от заклинания на минус 6 % хитов, но зато вся партия становится законной целью.

Подскок и 'Круговой рубящий', - пруха! Шесть попаданий и всего один промах! Сказывается растущее умение Артема с копьем, и полученный этой партией штраф в 12,5 % на статы.

Блин!!! Дубиной по голове на минус 26 % хитов! И это все тот же самый гребанный дубинщик, по которому Артем мазал в первой схватке! Ннна, скотина, 'Быстрый выпад'!

Быстро догнать удирающего мага и завалить в спину! И выскочить прямо на подбегающую третью восьмерку гиеноидов…

Хорошо хоть эти были чуток растянуты и из первых трех колющих ударов прошли два. Врагов остается шестеро.

Перезарядившийся 'Быстрый выпад' и еще минус один гиеноид.

Уцелевшие пятеро гиеноидов лупят по Артему, тот пятится, стараясь не дать зайти себе со спины. Хорошо хоть по Артему не проходит критов, все удары в диапазоне 5-11 %. Удается свалить выпадом еще одного гиеноида. Хиты падают до 3 % и тут, наконец, мигает перезарядка 'Кругового рубящего'.

'Круговой рубящий', - трое из четверых гиеноидов поражены.

Булава последнего гиеноида устремляется к Артему, — промах!!!

Артем наносит колющий удар, — тоже промах.

Гиеноид замахивается булавой, у Артема мигает перезарядившийся 'Быстрый выпад', активация. 'Быстрый выпад' опережает гиеноидовскую булаву.

Артемов хомяк неистовствует: Все, все, что нажито непосильным трудом, все, что собрали с двух партий гиеноидов, чуть сейчас обратно не уронили! А упущенная прибыль? Тут же еще две не обобранные партии гиеноидов валяются!

Артем едва успел собрать дроп с убитых и добежать до безопасной городской территории, на полминуты раньше появления жаждущих мести гиеноидов. Здоровья было 6 %. Если специально не лечиться, то естественная игровая регенерация для расы людей была примерно 0.7 % в минуту. Поэтому Артем шел в город восстанавливать здоровье и разбирать добычу, уже вызвавшую 8 % перегруз.

Из выпавшего с гиеноидов, Артем себе решил оставить только кожаные наколенники, бывшие на один пункт брони лучше Артемовых и удивительно хороший бронзовый наруч, имевший 9

пунктов брони, против четырех у Артема. Броня изменилась с 48 на 54.

Несколько вещиц получше Артем отложил для друзей из клана. Так же отложил всевозможные травки, корешки и прочие материалы и реагенты. Все сгодится клановым травникам, алхимикам и кузнецам.

Весь прочий хлам, состоящий из не слишком качественных кожаных доспехов, нападавших с гиеноидов, скинул NPC торговцу. Хлам то хлам, но его много и по деньгам получилось, как два с половиной дня работы на Криадре.

Все это время гиеноиды бомбардировали Артема сообщениями, сводившимися к двум общим лейтмотивам: 'Леопольд выходи подлый трус!' и 'Отдай, мной уроненное! Не больно зарежу!'

Несколько гиеноидов ходили за Артемом, опасаясь упустить. И у одного из них, Артем увидел очень знакомую дубину. Парень вбил её изображение в поисковик и обалдел: Оказывается, эта здоровенная оглобля, считалась не дубиной, а шестом. А у умения 'шест' была пассивная способность на отбив другого оружия. Пассивка была не большой, но вот засада: против длинно-древкового оружия работала с тройным коэффициентом!

Значит, эту скотину бьем только 'Быстрым выпадом', - определил для себя Артем, — хорошо, что он из первой партии, а значит, на нем уже 25 % штраф на статы висит.

Штрафы на статы складывались, а время их истечения шло последовательно. То есть, если ты умер трижды в течение 10 минут, не надейся, что через час сорок штрафы спадут. Нет, сперва тебя ждут полтора часа со штрафом в 37.5 %, потом полтора часа со штрафом 25 %, и еще полтора часа со штрафом 12.5 %.

Артем подошел к зданию банка, выложить деньги и запасы, в этот момент вспомнил…

Артемов хомяк рухнул на пол, высокопрофессионально симулируя инфаркт: Забыли! Забыли обезопасить копье! А ведь риск выронить был целых пол процента!!!

В игре был квест, позволявший обезопасить один предмет снаряжения, так, что он не мог выпасть ни при каких условиях, в независимости от кармы. Причем, какой предмет в данное время обезопасен, можно было менять по желанию в банке. Можно было обезопасить от выпадения и два предмета и больше, плати только ГК.

— Четыре года копки руды! — возмущенно прокомментировал хомяк, — и каждый следующий обезопасенный предмет, вдвое дороже предыдущего!

Артем выложил излишки вещей и большую часть денег, оставив только на быстрое исцеление в храме. Хомяк скорбно вздохнул, но признал, что выгоднее потратиться на исцеление, чем ждать, ведь с гиеноидов начнут спадать штрафы на статы.

Артем приблизился к городским воротам, и стоя внутри города, в метрах 50 от ворот, посвятил пять минут матным высказываниям в адрес гиеноидов, ведь нужно было дать всем гиеноидам возможность собраться рядом.

А потом, вдруг ни слова не говоря, бросился бежать на выход из города. Очумелая толпа гиеноидов бежала сзади.

Главное не слишком отрываться, — думал Артем, — люди и так быстрее гиеноидов, а на этих еще и штрафы на статы.

Часть бегущих гиеноидов, применяла против Артема метательные умения (кто-то даже попал). Артем обернулся и, убедившись, что все три перемешавшиеся партии гиеноидов, теперь для него законные цели, развернулся и атаковал первых, наиболее вырвавшихся преследователей.

'Быстрый выпад', - передовой гиеноид убит.

'Колющий удар', - промах.

'Колющий удар', - убит еще один гиеноид.

На Артема накатывается основная толпа гиеноидов. 'Круговой рубящий', - Дааа!!! 16 попаданий, 5 промахов, один отставший гиеноид под удар не попал.

Прежде, чем Артем успел оторваться, он пропустил шесть ударов, снявших 38 % хитов суммарно. За Артемом бросилась половина уцелевших гиеноидов, вторая половина кинулась подбирать выпавшее со своих убитых.

'Колющий удар', - гиеноид убит.

'Колющий удар', - гиеноид убит.

'Колющий удар', - промах. Да это ж наш любимый шестоносец! Но ничего, уже мигает перезарядившийся 'Быстрый выпад'.

'Быстрый выпад', - шестоносец падает.

Бегом к гиеноидам, собирающим дроп. Первого собирающего удается убить в спину, второй вскакивает навстречу.

'Колющий удар', - промах. А Артему прилетает булавой на минус 9 % хитов.

'Колющий удар', - гиеноид убит.

А последний орел во всю убегает к городу. И, значит, его ждет 'Бросок копья'.

Артем собирает дроп с гиеноидов и бежит к городу, думая, — реализую добытое, подлечусь и повторим, интересно насколько раз еще гиеноидов хватит?

Три часа спустя. Артем стоял перед воротами, метрах в

двадцати снаружи, и ругался со, стоящими внутри городской безопасной зоны, гиеноидами. Выходить наружу гиеноиды отказывались. Вообще-то, один раз гиеноидам удалось-таки убить Артема. Отрываясь, после очередного 'Кругового рубящего', Артем неудачно повернулся спиной и в следующий миг узнал, что удар двуручным топором в спину сносит 88 % хитов сразу. Однако потери были не велики, — из сумок было нечему выпадать, так что все ограничилось минус 11 % опыта и штрафом на статы, уже давно спавшим. Зато гиеноидам эта смерть Артема здорово прибавила энтузиазма. Скорее всего, без этой смерти, гиеноиды перестали бы гоняться за Артемом гораздо раньше. Но все, конечно, тем более энтузиазм и сейчас гиеноиды, на которых по прикидкам Артема висело штрафов на статы от 62.5 % до 87.5 %, выходить из города не желали.

Еще недавно гиеноиды выходили из города и стояли рядом со стражниками, в надежде, что если Артем на них нападет, то стражники его убьют. Артем успел убить четверых гиеноидов с сильно испорченной кармой, из-за чего их имена подсвечивались красным. Ничего не понявшие, но сильно разочаровавшиеся в NPC стражниках, гиеноиды сбежали в безопасную зону города, и выходить отказывались.

Артем поглядел на свои статы:

Копья 47.11 % — Бонус +6.25 % — Всего 53.36%

— Месяца полтора на мобах бы столько умений набивали, — с придыханием высказался хомяк, — и денег подняли как за неделю работы. Броньку опять же, кой какую. Жаль, прикрылась лавочка.

Эх, — подумал Артем, — будь автоматический переводчик совершеннее и передай он гиеноидам все матные обороты, изученные мной за годы общения с дальнобойщиками и грузчиками, глядишь, и развелись бы гиеноиды еще на одну атаку.

А сами гиеноиды ругаются откровенно скучно и все больше грозят гневом своего царя, третий сын которого сейчас мне отвечает. Даже не понять, чего больше, — размышлял Артем, — меня ругают или своего царя восхваляют, 'чьи стада изобильны' и т. д.

Стоп, — сообразил Артем, — я уже в который раз это 'чьи стада изобильны' слышу, а если попробовать по-другому.

— Да слышал я про ваши земли, — во весь голос закричал гиеноидам Артем, — каждый оборванец, у которого есть пятьдесят овец, себя князем именует, а если сотня, то и вовсе царем!

Однако, похоже у гиеноидов живность похожая на овец есть и

с численностью я не особо ошибся, — понимает Артем.

На мгновение, замолчавшие гиеноиды, взрываются воплями и кидаются на Артема. Десяток замахнувшихся на Артема гиеноидов сделал законными целями все три партии гиеноидов. Раньше бы Артем не рискнул позволить начать на себя атаку такой толпе, но сейчас на гиеноидах висели чудовищные штрафы на статы.

'Круговой рубящий', - 21 попадание, ноль промахов!

Артем бросается к отставшим гиеноидам. 'Быстрый выпад' валит одного, двое других успевают удрать обратно в безопасную зону.

Ну и ладно, — с усмешкой думает Артем, — сбежали и сбежали. Скорее всего, они огребут в реале… за недостаточную активность в защите 'доброго' имени своего царя.

Артем собирает дроп с гиеноидов, вздыхает, — совсем обеднели, всего две кожаных фигни. Похоже, больше ничего здесь выжать не получится.

Парень разворачивается спиной к воротам и начинает неторопливый бег по дороге, до родного Криадра остается примерно шесть часов пути.

Артем бежал по слегка извивающейся дороге, регулярно срезая путь в местах особенно сильных изгибов. Заодно и окрестных монстров по пути колол копьем. Дорога считалась условно безопасной зоной, то есть монстры на ней не появлялись. Но, так как дорога была рассчитана на перемещение телег или фургонов, то изгибалась, следуя рельефу. Да, в игре были и фургоны, и другие транспортные средства, как, впрочем, и верховые животные.

— Вот только не надо нам верховых животных, — начал возмущенно верещать Артемов хомяк, — самая захудалая лошаденка, как три с половиной года копки руды! Причем от этой дорогущей скотины еще и в бою помощи никакой! Маунты, что в бою помогают и вовсе в разы дороже! Другое дело фургон с парой волов, на него месяцев за 14 скопить можно. А грузоподъемность… — Хомяк мечтательно закатил глазки. — Ну и что, что медленный.

У Артема фургонов не было, так что двигался он, срезая изгибы, хотя большинство игроков, даже без транспорта предпочитали двигаться по дороге. Ведь кому надо бить монстров, те могут найти их и поближе. Ну а тем, кому нужно переместиться из города в город, быстрее пробежать, следуя извивами дороги, чем останавливаться для схваток с монстрами при срезании углов. Но, для Артема в этой местности почти все монстры оказывались на один удар, а если их была группа, то на

один 'Круговой рубящий'.

А так как монстры были не сильно меньше Артемова уровня, то опыт и умение на оружие, шло с них без штрафов. По игровой системе, при убийстве монстров, на три и более уровней слабее игрока, начинал снижаться получаемый за этих монстров опыт. Чем больше разница уровней, тем сильнее падал опыт, вплоть до нуля. То же самое было с ростом умений на оружие и дропом с монстров. Именно это ограничивало игровое развитие игроков, не вкладывающих активно ГК в игру. Игра была отбалансированна так, чтобы прирост статов от уровня, компенсировал примерно треть прироста силы монстров. Две трети полагалось компенсировать приобретением более дорогого снаряжения. И цены возрастали по экспоненте. Конечно, опытным игрокам удавалось, компенсировать часть усиления монстров, за счет прямых рук и прокачки умений на оружие, но все равно, не более половины прироста сил монстров.

Но сейчас Артем валил близких себе по уровню монстров с одного удара.

Ну да, — размышлял Артем, — сам я сейчас на 31 уровне, а копье черной кованой бронзы по характеристикам близко к стали среднего качества, то есть соответствует примерно 54–56 уровню. Плохо, что я сейчас как ежик из анекдота: 'Сильный, но легкий'. Даже эти монстры, если успевают ударить, то снимают сразу 30–40 % хитов. Защита-то моя, явно не тянет. Эх, мне бы набор брони, близкий по качеству копью.

— Три года! Три года не пить, не есть! — заверещал возмущенный хомяк. — Три года долбить руду на Криадре и скопится на броньку! И думать забудь! Нууу, разве что вдруг халява обломится… — с мечтательными интонациями закончил хомяк.

Для Артема выходило быстрее бежать, срезая углы, даже с учетом остановок на убийство монстров и сбор с них дропа. Конечно, падала всякая мелочь и ерунда. Но, как говорят китайцы, 'Даже маленькая муха лучше, чем совсем ничего'. К сожалению, игровая система была рассчитана так, что бы дроп с монстров выходил в 6–8 раз менее доходным, чем дают ремесленные занятия за то же время. В общем или играешь или зарабатываешь.

Артем бежал, убивал подвернувшихся монстров и обдумывал оптимальную тактику на ближайшие месяцы. Само собой, в первую очередь следовало реализовать потенциал копья и набрать уровней. Это раньше, когда Артем находился на пределе своих возможностей по вооружению, выбор был: месяц бить монстров, что бы получить один уровень, дающий возможность

увеличить два стата на 3 % каждый. Мизер эффекта, при больших усилиях. А ведь уровень мало получить, его необходимо регулярно откачивать, большое количество массовых ПВП хорошо кушает экспу. Да, даже на истощенный Криадр, за месяц происходит минимум одно серьезное нападение и пяток поменьше. (Каждый игровой город, замок, форт, с интервалом примерно в четыре дня, на несколько часов переходил в режим осады, когда претенденты могли попытаться отобрать его у хозяев.)

Другое дело с новым копьем. Артем был твердо уверен в возможности взять минимум 10 (а может и 20–25) уровней. 10 уровней — это не просто возросший запас хитов, это еще и +30 % на два стата. Значит можно на несколько месяцев отказаться от добычи руды, впоследствии возросшие статы, увеличат эффективность и компенсируют финансовые потери. Осталось только разработать оптимальную тактику. Артем еще раз глянул на описание копья: 'Штраф 30 % урона в локациях подтипов Пещера, Подземелье, Здание'.

Жаль, жаль, — думал Артем, — ряд удобных и близких локаций сразу закрывается. Важна ведь не только скорость убийства монстров, но и время на перемещение к следующему монстру. И как раз пещеры с подземельями в этом очень хороши. Да и квесты попутные часто бывают. Стоп, — прервал неторопливые размышления Артем, — есть же еще чисто квестовые локации!!!

А руки Артема уже вбивали в поисковик 'Небесный Замок', через мгновение Артем читал:

'Небесный Замок' — квестовая локация, которую должен преодолеть маг, для прохождения квеста 'Контроль магии', квест рассчитан на прохождение полной партией. Подтип локации 'Астральный план'.

— Дааа, — заорал Артемов хомяк, — подтип 'Астральный план', мы не только прокачаемся, но и сохраним доходы (пусть только попробуют не заплатить), да еще и сделаем клан сильнее!

И Артем стал рассылать сообщения совету клана: 'Нужно обсудить открывающиеся интересные перспективы развития'.

Когда, собравшиеся в созданном Артемом закрытом голосовом канале, перездоровались друг с другом, Артем начал:

— Судя по размещенным на форуме, в моей теме про копье, поздравлениям (спасибо за них), большинство из вас уже просмотрело характеристики моего нового оружия. Теперь я хочу рассказать о возникших у меня планах, как его использовать не только для себя, но и для блага клана.

— Как вы все знаете, маги в игре вынуждены либо

использовать только низкоуровневые заклинания, либо нести большие расходы…

— Да сволочи, эти авторы игры!!! — Артема перебил возмущенный Liriel, — Это ж надо додуматься: На каст высокоуровнего заклинания расходуется дорогущий реагент! С ценой, равной получасу добычи руды! Произнес маг за полчаса двадцать заклинаний и вперед, долбить руду десять часов, еще на двадцать заклинаний зарабатывать!!!

Так, — размышлял Артем, — Liriel во всех играх играл магом и даже ник, со своего самого первого эльфа-мага, пронес через все игры. На тему о притеснениях и нерфах магов он может говорить очень долго, не дай бог подключатся еще и пятеро остальных, входящих в совет клана заклинателей.

— Я все же продолжу, — сказал Артем.

— Извиняюсь что перебил, — вздохнул Liriel, — наболело!

— В сущности это общая беда всех дистанционщиков в игре, — продолжил Артем. — Разработчики игры предвидели, что играя в группе с танком, дистанционщики смогут гораздо меньше тратить на собственную броню. И ввели для дистанционщиков постоянный дополнительный расход. Я, как начинавший лучником, сам с эти жестко столкнулся и вынужденно перешел в бойцы ближнего боя.

— Ну да речь сейчас не о лучниках, а о магах, точнее всех заклинателях в целом, дальше я для краткости их всех буду называть просто магами, — развивал мысль Артем. — Маги получают новые заклинания каждые 8 уровней. И если, дающиеся при старте заклинания произносятся бесплатно, то все последующие требуют расхода недешевых реагентов, либо получения умения 'Контроль магии' соответствующего уровня. И это умение можно получить, либо прочтя специальную книжку, либо пройдя одноименный квест. Одна книжка для 8 уровня дается всем магам бесплатно, все последующие нужно покупать за немалые суммы в ГК.

Либо проходить квест. Но квест рассчитан на прохождение полной партией и на двадцать уровней выше! С большим трудом, наш клан партиями игроков 30–33 уровня, провел всех магов через квест, рассчитанный на 36 уровень и маги получили 'Контроль магии' 16 уровня.

У меня есть план, как провести через квест на 'Контроль магии' 24 уровня, всех клановых заклинателей — магов, лекарей, баффферов. А в перспективе возможно и 32 уровня.

Что для этого потребуется? В обязательном порядке в основной состав: один танк, один лекарь и один баффер, ну и я в роли ДД. Дополнительный состав: желательно второй лекарь и

трое ДД. Для основного состава жесткий распорядок: 6 часов кача, часовой перерыв на обед и еще 6 часов кача. Выходных не предусмотрено.

Рассчитываю поднять четверку основного состава до 48 уровня и начать проводить по квесту магов, группами по четверо. Локация рассчитана на двух часовое прохождение, пусть даже если из-за малой мощи дополнительных ДД, прохождение затянется до 4–5 часов. Все равно, за день реально восьмерых провести. У нас четверть клана заклинания использует, гляньте кто-нибудь сколько точно?

— 114 игроков из 409, - раздался бас Димыча.

— Ну вот, за две недели значит всех гарантированно можно провести, — продолжил Артем. — Кстати, Димыч, я слышал, твое кузнечное умение уже было почти докачено до обработки железа, нужно бы хоть сколько-то брони сделать. Не для себя прошу, но на танка надо. Вроде в клановой казне какое-то количество железных руд попроще должно быть, падали изредка случайным образом в разных локациях.

— Так не хватает, — вздохнул Димыч, — даже на один предмет, еще процентов 10 руды не хватает. Разработчики-то что сделали: даже хорошая железная руда всего на 15 % дороже медной. Зато расходуется она!!! Мало того, что на слиток вдвое больше руды уходит, так еще и на предметы этих слитков требуется нереально. Даже, если считать угар металла в половину, то простой железный щит должен был бы 140 кило весить!

Да уж, — подумал Артем, — вот так разработчики держат ценовой баланс. Сильно повышать цены на руду выше классом не хотят, ведь тогда заметно возрастут доходы тех, кто эту руду добывает. Вместо этого в разы повышают расход материалов на крафт.

— Ладно, народ, — прервал свои размышления Артем. — Давайте определяться с основным составом партии, и еще, я полагаю, что основной состав, паровозом водящий заклинателей через квест, должен считаться находящимся на клановой работе и соответственно получать зарплату из казны клана.

— Разумно. Справедливо, — раздались голоса.

Ну вот, — думал Артем, — хоть небольшая, но все же, зарплата будет. Игрокам, занятым делами по нуждам клана, выплачивалась зарплата, из расчета: за день работы примерно как 6 часов копки руды. Немного. Работая, чисто на себя, можно было получить больше. Рассчитано так было специально, дабы отсеивать 'радетелей о народном благе', на самом деле больше пекущихся о своем кошельке. Те, кто не работал много и активно на заданиях клана, шансов войти в совет не имели.

После десятиминутных обсуждений определились с составом основной партии: танк — Кобальт, лекарь — Эля (вообще-то, имевшая игровой ник 'Элегантность'), баффер — Мара.

Раздались голоса, о том, что в связи с выбыванием на кач и последующую работу паровозом четверых игроков сильнейшей тридцатки, нужно перераспределить силы клана. Закончилось тем, что Неясыть был назначен докладчиком по кадровой ситуации клана.

— Итак, — приступил к теме Неясыть, — на данный момент в клане имеется 37 игроков категории А, это основатели клана и догнавшие их игроки. Всех их характеризуют высокие боевые возможности и стабильно высокий (10 часов +) онлайн. Из этих игроков четверо возможно перейдут вскоре в категорию S.

— Да ты, никак 'Фейри тейл' пересмотрел!

— Скорее уж 'Наруто', - раздались смеющиеся голоса.

— Да ну вас, — обиделся Неясыть. — Какую-то классификацию все равно надо вводить, так зачем изобретать велосипед? Эта не хуже любой другой. К тому же, — уже с ехидством закончил Неясыть, — как видно, эта всем сразу понятна.

— Продолжаю, — сказал Неясыть, — имеется 65 игроков категории В. Это игроки со стабильно высоким онлайном, но еще не достигшее боевых возможностей категории А. Тут и относительно недавно начавшие игроки, и дети, и подростки, чьи первоначальные игровые характеристики соответствовали их юному возрасту. Но в игре есть возможность по желанию производить перерасчет текущих физических показателей. Поэтому, по мере взросления детей и подростков их базовые игровые статы возрастают.

Около 160 игроков категории С. Средний онлайн и средние

боевые характеристики. В принципе, могут использоваться в боевых действиях, как поддержка для категорий A и B. Однако, серьезным ограничением является невозможность гарантировать присутствия онлайн из-за большой загруженности в реале.

Остальные — категория D: Малоиграющие люди, часто немолодые родственники активных игроков. Как правило, игровая активность сводится к тому, что бы 1–3 часа в день постучать руду для пополнения бюджета.

По договору о совместной охране и обороне Криадра, наш клан должен постоянно держать в районе рудника минимум две полные партии класса А. И дополнительно выставлять не меньше четырех партий классов А-В на оборону во время осад.

Да, — подумал Артем, — еще одна подляна разработчиков: как только игроки захватывают город, так в нем начинают возникать проблемы. То умертвие с кладбища вылезет, то из леса, какая хищная зверюга прибежит. Или разъяренный демон посреди города возникнет, мол, кто- то из NPC ошибся с призывом. И тварюг либо надо быстро убивать, либо они начнут разносить город. Причем все не предсказуемо: то за день ни кого, то с интервалом в полчаса появляются. И сила у них случайная: иногда одна партия легко убьет, иногда десяток партий едва справится. Можно конечно купить NPC стражников, но они дорогущие и если стражника убьют, то все — покупай нового. А самые сильные твари стражника с 3–4 ударов валят, и глупый AI даже не думает, получив рану, удрать, так и гибнет дорогущий стражник. Правда, утверждают, что самые сильные твари могут появиться только в самых крупных городах, в мелких городишках никогда не появляется монстров, с которыми бы, не смогла справиться одна партия. Но город Криадр, расположенный около и контролирующий одноименный рудник, как раз относился к категории больших городов.

Артемов клан, контролируя 3,5 % рудника и города, должен был выставлять 2 партии на охрану. А всего альянс, контролирующий Криадр, держал 56 партий. С учетом того, что каждая партия дежурила 6 часов, постоянно город охраняло не меньше 14 полных партий. Правда эти усилия частично компенсировались выплачиваемыми городом налогами и главное налогом с добытой руды. Каждый клан, на принадлежащей ему части рудника, устанавливал свой налоговый режим. Клан Артема брал весьма божеские 10 % с соклановцев.

Еще минут 15 тасовали игроков, что бы и сохранить 2 боеспособные партии в городе и не снижать темпов поиска новой рудной жилы в пустошах.

После окончания совета клана к Артему очень тихим голосом

обратилась Татьяна. — Ты чем сейчас будешь заниматься?

— Ну, рассчитываю успеть до ночи добраться до Криадра и попробовать пройти квест на начальное обучение копью, потом завалюсь спать. А чего тебя едва слышно, простыла что ли?

— Да нет, просто шепчу, я же сейчас сижу на юбилее, помнишь, рассказывала?

— И ты вместо того, что бы веселиться за праздничным столом, участвуешь в совете клана? — насмешливо — укоризненно спросил Артем.

— Слушай, ну вот не начинай. Я тут среди людей, в большинстве мне незнакомых, на юбилее человека, о существовании которого узнала неделю назад. Я вообще подозреваю, что тетушка соревновалась с новоявленным дядюшкой: кто больше человек пригласит. И если по родственникам они примерно сравнялись, тот дядюшка сильно вырвался вперед, за счет большого числа коллег по работе. Похоже, в конторе, где дядюшка служит это один из элементов престижа: торжества с гигантским числом приглашенных.

— Ты там смотри на посторонних мужиков не заглядывайся, — шутливо сказал Артем.

— Так ведь трудно не заглядываться, стоооолько представительных мужчин… — старательно-серьезным голосом ответила Татьяна, — солидных таких… — и, не выдержав, фыркнула, — лет за шестьдесят!

Они посмеялись, и Татьяна продолжила. — Я что хотела попросить: Как спать пойдешь, дай мне копье, хочу пару часиков с ним побегать.

— Да не вопрос, — ответил Артем.

— И еще, нашелся прямой чартер из Екатеринбурга в Альмерию, так что, жди меня завтра вечером.

— Отличная новость, жду с нетерпением! — На этом Артем с Татьяной распрощались.

Часа через два Артем добрался до Криадра и отправился делать квест на обучение владения копьем.

Хорошо хоть Криадр город большой и в нем есть все виды учителей. В том числе и начальных умений, — думал Артем. — Иначе пришлось бы пару дней тащиться до ближайшей стартовой локации, предназначенной для обучения новичков.

Квест был не сложный, но затянутый: В начальных локациях он у Артема занимал часа три. Сперва требовалось, получив у наставника задание, отыскать в лесу несколько подходящих деревьев, срубить их, доставить древесину наставнику и под его руководством изготовить из нее манекен. Потом бить выбранным оружием манекен, до полного его уничтожения и это была самая

долгая часть.

С новым копьем, однако, квест занял у Артема час пятнадцать, из которых минут 50 ушло на поиски в лесу соответствующих квесту деревьев. И вот, наконец изрубленный огрызок манекена рушится на землю, и NPC учитель произносит заветное:

— Поздравляю, ты изучил начальное владение копьем. Приходи, когда достигнешь 128 уровня, и я обучу тебя профессиональному владению копьем.

Возникли системные сообщения:

— Вы получаете +6.25 % бонуса во владении копьем.

— Изучен спец удар 'Мощный выпад'.

— Изучен спец удар 'Рубящий удар'.

Артем взглянул на умения и прочел:

Копья 49,88 % — Бонус +12,5 % — Всего 62,38%

Артем стал изучать описания новых ударов:

'Мощный выпад', - стандартная скорость и точность, 200 % урона, очень большое время перезарядки.

'Рубящий удар', - при стандартных: скорости, точности и уроне, позволяет поразить до 4 целей в передней полусфере.

Ага, — прикидывал Артем, — бесплатно изучаемые спец удары явно не так хороши, как получаемые за плату из книги, да и меньше их. Или точнее, бесплатное идет в рамках баланса. А за плату, над балансом.

Все, теперь передать Таньке копье и спать. Ах, ты ж блин, денег нету, даже завтра в магазин сходить не с чем. Хотя гиеноиды же мне здорово помогли, — вспомнил Артем, — молодцы какие, почти на 450 евро облагодетельствовали. Ладно, не буду дергаться, скину все знакомому Китайцу в Криадре.

Артем предал копье Татьяне, зашел к знакомому Китайцу, продал ему ГК, договорившись, что деньги ему привезут завтра утром с пиццей и завалился спать.

Проснулся Артем из-за трезвонящего в дверь разносчика, доставившего пиццу и деньги. Потом Артем совершил поход в магазин и затарился продуктами на неделю. Связался с Татьяной, та буркнула, что добежит до города и через 10 минут отдаст копье.

Дождавшись через 10 минут Татьяны и взглянув в ее заспанное лицо, с укоризной спросил: — Всю ночь играла?

— Подумаешь, в самолете отосплюсь, — зевая, произнесла Татьяна.

— Иди уж, отсыпайся, горе мое, — сказал Артем, видя по сонному лицу девушки, что критику та сейчас не воспримет.

Артем успел полтора часа побить монстров соло, когда

пришло, наконец, сообщение, что Кобальт таки добежал из пустошей до Криадра. Артем, Кобальт, Эля и Мара отправились искать оптимальные места для кача вчетвером. После нескольких переборов мест, остановились на болоте, с его групповыми монстрами. Если таскать аккуратно и по немного выходило совсем неплохо.

Вечером того же дня:

— Нет, не понимаю я этих женщин, — возмущался Кобальт, обращаясь к Артему, — чем они недовольны? Да ведь они и померли всего по три раза! И это против моих шести, или твоих четырех. А ведь даже у меня, по итогам дня экспа не выросла на 4 %. Так чего нудить: 'Ты бы пуллил поменьше! Ты бы пуллил поменьше!'. Должен же был я определить оптимальную численность мобов при пулле! Зато с завтрашнего дня кач пойдет на максимальной скорости. По пол уровня за день будем тут делать на протяжении четырех уровней. Дальше снизится до трети уровня в день и так еще уровня на четыре. После, правда, придется искать новое место, на этих мобах штраф пойдет.

Точка зрения Артема была где-то посередине, так что он не спорил ни с Кобальтом, ни с девушками.

Артемов хомяк тоже так считал: Больше монстров быстрее кач и больше дропа, ну а случайные смерти при тестах, хоть и обидны, но не беда. А главное, эта часть болота мало популярна среди других игроков и всегда удается, вернувшись после смерти, спасти свой дроп.

Кобальт закончил свою возмущенную речь, которую почему-то не решился высказать девушкам, и распрощался.

А Артем отправился готовить ужин, готовясь к возвращению Танюхи.

Отоспавшаяся в самолете Татьяна бурлила энергией:

— Эту сумку туда, варенье из этой — в холодильник, а саму ее туда. Ванную комнату не занимать!

— Да кто же решится-то перегородить путь девушки к ванной!? — начал Артем. — Наоборот, всячески поможем! Спинку потрем, — и продолжил, подхватывая девушку на руки. — На руках отнесем!

— Это еще зачем… — начатая девушкой фраза, была прервана поцелуем Артема.

Когда через минуту их губы вновь разъединились, Татьяна продолжила:

— Ну что же ты, не несешь? Не видишь, девушка мыться… хочет…

К ужину они приступили только через два часа.

После ужина Артем хотел еще чуток соло походить по игре,

но через полчаса почувствовал, что его клонит в сон и решил закругляться. Тонко уловившая этот момент Танюха, снова попросила копье 'пару часиков перед сном побегать', Артем передал копье и, добравшись до кровати, сразу вырубился.

Проснувшийся утром Артем, Татьяны рядом не обнаружил. Выйдя в соседнюю комнату, Артем увидел девушку, сидящей с ногами в кресле. Взгляд девушки упирался в стену… или во что-то другое, существующее в виртуале.

— Так всю ночь и играла? — с укоризной спросил Артем.

— А? Что? Сейчас добегу до города, 10 минут, и отдам копье, — невпопад ответила Таня.

Артем вздохнул и пошел готовить завтрак. Минут через 10 персонаж Татьяны передал персонажу Артема копье. Немного спустя, закончив завтрак, Артем вышел из кухни. Татьяна все так же сидела с ногами в кресле, только глаза были закрыты, и голова свесилась на плечо, девушка спала. Артем укоризненно покачал головой, аккуратно поднял Татьяну на руки и понес девушку в спальню. Уложив на кровать и укрыв одеялом, так и не проснувшуюся Таню, Артем снова покачал головой и вышел из спальни. Ему предстояли суровые будни галактического онлайн фермера.

Около городских ворот Артем сразу увидел поджидающего Кобальта. Через пару минут появились и Эля с Марой. Девушки вежливо (насколько хватило их моральных сил) поздоровались с парнями:

— Привет Артем.

— Кобальт, скотина, не приведи бог, ты вздумаешь снова пуллить такими толпами!

После чего партия двинулась на болото бить слизней. Девушки продолжали ругать Кобальта и грозить ему всеми смертными карами, тот вяло отбрехивался, утверждая, что тестовый прогон не считается. Артем держал нейтралитет.

Однако, на болоте Кобальт доказал, что не зря считается хоть и самым отмороженным, но в тоже время самым расчетливым танком клана. Толпы монстров, что он собирал под Артемовы АОЕ удары по площадям, все время держали партию на пределе, но… никто не умер. Зато опыт с таких толп монстров шел очень быстро, да и дропа набегало неплохо.

— Да сколько там того дропа, — зашебуршился Артемов хомяк, — все равно в два с лишним раза меньше, чем с рудника выходит. Хотя конечно, да: В других местах с мобов дроп раза в три хуже.

Часа через два работы партии, в хоть и напряженном, но ровном ритме, девушки успокоились. А еще через час, похоже,

полностью простили Кобальтовы вчерашние прегрешения. После чего разговоры внутри партии стали вновь милыми и дружескими.

— Даже удивительно, что столь удачное место и такое пустынное, — сказала Мара.

— Ничего удивительного, — ответила Эля, — очень уж своеобразная локация. Монстры групповые, требуются АОЕ атаки, да еще и резисты у них своеобразные. В принципе разработчики делают резисты более-менее логичными. Поэтому у слизней 80 % резист к крушащему урону, мол, бьешь их дубиной, а они просто пружинят. И 50 % резист к колющему урону, зато к рубяще-режущему 40 % слабость. Маги и мистики их тоже не любят бить: резист к земле, воде и воздуху, правда, слабость к огню, но болото водная локация и ослабляет все огненные заклинания на 30 %. К свету и тьме резистов нет, но любой нормальный световик предпочтет бить нежить, у которой и вовсе 50 % слабость к свету. А тьмушники любят использовать в боях поднятую нежить, которую нужно постоянно поднимать новую взамен убитой. Но тут им некого поднимать, скелетов-то у слизней нет, а зомби поднимаются заклинаниями 24 уровня. Вот только заклинания 24 уровня обычно требуют дорогих реагентов, для использования. Во всяком случае, для магов и мистиков тех уровней, которым еще интересны эти мобы.

Так что для этой локации подходят только несколько видов оружия наносящих, АОЕ рубящий урон. Копье, двуручный топор, двуручный меч, парные клинки обоеручных мечников. Обоеручных мечников можно сразу исключить, это нереально дорогой класс, который можно получить только за ГК. Копья же, мало популярны и весьма редки, из-за их 30 % штрафа на бои в зданиях и подземельях. Хотя, как я теперь думаю, их напрасно недооценивают. У двуручного топора хоть и есть два АОЕ удара, рубящий только один, второй крушащим считается, типа обухом бьет. У двуручного меча тоже только один АОЕ рубящий удар. А второй АОЕ удар двуручником, просто издевательство над здравым смыслом и полный беспредел!!! — голос Эли зазвенел неподдельным возмущением. — Это ж надо было додуматься: АОЕ колющий удар, поражающий несколько целей, стоящих друг за другом, да еще и на нереальную длину! Стоит хилер за воинами, лечит, а тут подбегает сволочуга с двуручным мечом, колет и двое воинов в первом и втором ряду теряют по трети ХП, а хилер сзади и вовсе убит наповал!!!

Так, — подумал Артем, — похоже, это личное, нужно срочно утешать девушку.

— Молодец Элька, столько информации раскопала, —

воодушевленно начал Артем, — я бы такое вряд ли осилил, это не на форумах земных игр копаться, в этой галактической форумной свалке за многие десятилетия столько всего скапливается.

— Дааа? — с полуулыбкой спросила Эля, похоже, разгадавшая нехитрый план Артема, — ну тогда ладно, восхваляйте скромную мну, восхваляйте!

Партия весело рассмеялась.

А Артем тем временем размышлял. — Ведь мой-то, 'Круговой рубящий', получается круче того, колющего удара двуручником. Вспоминая веселуху с гиеноидами, 'Круговой рубящий', пожалуй, три ряда захватывал. Правда, Эля говорит, что тот колющий удар доставал ее вовсе не стоящей в третьем ряду, а как минимум вдвое дальше.

Так прошло шесть часов кача. Партия разместила персонажей на обнаруженном безопасном островке, который не захватывала агро зона мобов, и отправилась на обед в реале.

Артем начал на скорую руку готовить обед. Минут через пять послышалось шлепанье босых ног, — на кухню зашла проснувшаяся Таня. Артем с удовольствием оглядел девушку: Жмурящееся от солнечных лучей, умильное личико, обрамленное растрепанными после сна волосами, маечка в обтяжку, короткие шортики, длинные стройные ноги.

— Что сейчас делаешь? — спросила Таня.

— Квест, — ответил Артем.

— Какой квест? — сразу заинтересовалась девушка.

— Называется: Спаси красавицу от изнасилования, — сказал Артем.

— И, сложный квест? — приподняла бровки домиком девушка.

— Ужасно сложный, — ответил Артем, демонстративно изучая взглядом Танину фигурку.

— Хм, — произнесла девушка, поворачиваясь другим ракурсом.

— Невероятно сложный! — выдохнул Артем.

Улыбающаяся Таня раскинула руки, приподнялась на цыпочках и от души потянулась.

С криком, — Я провалил квест!!! — Артем кинулся ловить хохочущую девушку.

В целом, Артем, можно сказать, почти не опоздал на кач. И то, что обедать пришлось одновременно с битьем мобов (чего обычно Артем старался не допускать), тоже большого значения не имело. Да и обед можно считать почти не подгоревшим. В общем, жизнь прекрасна!

*****

Четыре недели назад. Кремль.

— Подготовка обще планетного соглашения близится к финальному этапу, — немного усталым голосом сказал президент, — основные позиции оговорены, остаются детали и частности. Для уточнения позиций нашей страны сейчас прозвучит доклад, по вопросам, требовавшим дополнительной проверки и уточнения, — президент кивнул докладчику, давая сигнал к началу.

— По первому вопросу: Принципиальной возможности развития нашей цивилизации, не вызывающей агрессию ГФ или подконтрольных ей исполнителей, — начал выступление мужчина с армейской выправкой. — Такая возможность, хотя и крайне ограниченная, тем не менее, существует. Система постепенного подавления развивающихся цивилизаций, очень мощна, но, тем не менее, не абсолютна. Существует небольшая (не более полу процента) возможность избегать деградации и вести постепенное собственное развитие. Связанно это в первую очередь с внутренними ограничениями в самой ГФ. Большинство граждан основных цивилизаций, организовавших ГФ, вовсе не являются кровожадными чудовищами, жаждущими галактического ксеноцида. Поэтому, официальные власти ГФ не могут допустить огласки массовой деградации и вымирания цивилизаций, подвергнутых 'программам развития' ГФ. Это примерно как в США с индейцами. Кто из добрых американских граждан задумывается над тем, что средний срок жизни в большинстве резерваций меньше сорока лет, а в самых благополучных не достигает пятидесяти? Ведь на американскую 'витрину' выставлены несколько десятков индейцев, числящихся зиц председателями казино в городах типа Атлантик-сити. Таким образом, тем цивилизациям, что умудряются прорваться через все сети и препятствия, позволяют жить и быть витриной 'благого' влияния ГФ.

По второму вопросу: Оптимальные пути развития в обозримом будущем. После тщательного анализа, организация в ближайшем будущем пилотируемых космических полетов к другим звездным системам, признана специально провоцируемой ГФ, ошибкой стратегии развития.

ГФ преднамеренно подстегивает развивающиеся цивилизации к такому шагу, своими законодательными нормами. В первую очередь, речь и идет о законе, запрещающем третьим сторонам, перемещать представителей развивающихся цивилизаций, в звездные системы, которых данная цивилизация не в состоянии достичь самостоятельно. Особенно провоцирующей нормой выглядит то, что звездная система признается достижимой, если

цивилизация самостоятельно доставила в нее, не менее 8 своих представителей.

На данный момент такое для человечества осуществимо. С напряжением всех ресурсов планеты на 15–20 лет, мы в состоянии отправить к ближайшей звезде космический корабль с 8 космонавтами и билетом в один конец. Причем, скорее всего таких экспедиций потребуется, отнюдь не одна и не две. Но что дальше? Даже, если нам немыслимо повезет и именно у достигнутой нами звезды, обнаружится пригодная для колонизации планета, мы все равно не сможем это использовать. Наши технологии чрезвычайно далеки от возможности самостоятельного перемещения значительных масс людей, для организации полноценной колонии. У нас нет, и не предвидится, достаточных средств в ГК для оплаты транспортных услуг других цивилизаций.

Человечество не только растратит гигантские ресурсы и потеряет время. Произойдет значительный сдвиг в общечеловеческой психологии. Первые поколения, будут считать героями восьмерки космонавтов, навсегда оставшихся у чужих звезд. Следующие поколения, не видя результатов, будут считать их бессмысленными жертвами. А еще позднее их станут считать мучениками. А космические амбиции, для человечества станут синонимом злобного и бессмысленного чудовища, жаждущего крови и жертв.

ГФ просто подталкивает нас, к совершению прыжка, который мы заведомо не сможем осуществить. А результатом будут травмы в настоящем и страх перед осуществлением подобного прыжка в будущем, когда мы будем к нему готовы.

В связи с этим, военная аналитическая группа предлагает ограничить межзвездную космическую программу, запуском разведывательных зондов, сосредоточившись на создании колоний на планетах Солнечной системы. Планы межзвездной экспансии отложить до накопления достаточной технологической базы и опыта в создании и эксплуатации космических колоний внутри Солнечной системы.

*****

Вечером Татьяна опять попросила у Артема копье 'пару часиков побегать'.

И что же с тобой делать, — размышлял Артем, передавая копье, — опять, небось, всю ночь спать не будешь.

Однако события пошли по совсем другому сценарию. В полпятого утра Татьяна растолкала Артема со словами:

— Просыпайся, они опять снизили цены.

— А? Ты о чем? — спросил, не соображающий спросонья

Артем.

— О ценах покупки ГК.

— А, ну и насколько в этот раз?

— На 56 процентов, причем все сразу.

— СКОЛЬКО??? — мгновенно проснувшийся Артем аж подскочил на кровати.

— Вот поэтому сейчас и проводится экстренное собрание совета клана, подключайся, — ответила Татьяна.

*****

Через 10 минут, когда в закрытом канале собрались все члены совета клана, кого удалось добудиться, началось обсуждение:

— Как вы знаете, — начал Неясыть, — полчаса назад цена закупки ГК была снижена. Да, такое происходило и раньше, было минимум 5 крупных снижений цен на ГК и это, не считая периодов медленных сползаний. Но до этого все снижения цен были в пределах 15–30 %, кроме того, осуществлялись одной страной с постепенной подгонкой цен к новому сниженному уровню, остальными странами.

Сегодняшнее же снижение, мало того что произошло сразу на 56 % (в два с лишним раза!), так еще и осуществлено одновременно всеми земными правительствами, скупавшими ГК у населения за земные валюты.

Да, начиная свою деятельность в игре, мы заранее понимали неизбежность постепенного спада цен, по которым ГК покупалось у населения. В конце концов, такова общая особенность всех игр: ценности, добываемые в них, постепенно дешевеют в реальных деньгах. ГК же для земных игроков являлось всего лишь транзитной валютой, для получения денег, используемых в реальном мире. На понимании этого строилась стратегия клана, основанная на максимально быстром переводе, полученных в виртуале ценностей, в реальные земные деньги. Но сейчас нам предстоит выработать новую стратегию.

Затем последовали полтора часа споров, обсуждений, подсчетов и побиваний друг друга статистическими выкладками.

Общий полученный результат обсуждений свелся к: Несомненно, что ведущие страны планеты, все же договорились о единой политике во взаимоотношениях с ГФ и покупке технологий за ГК. Такой договор не возможен без тщательного предварительного анализа, потребностей правительств в ГК и возможностей добычи их населением. По результатам данного анализа, правительства и определили новые закупочные цены. Изменений новых цен не ожидается минимум в течение года, максимум в течение полутора.

Поэтому, выгоднее всего на срок от 3 до 6 месяцев сосредоточиться максимально на развитии в игре, после чего опять вернуться к практике продажи всего нафармленного.

Совет закончился, а Артем все сидел задумчиво в кресле.

— Ты чего такой грустный, — спросила Татьяна, усаживаясь к Артему на колени, — ну да, неприятно, но мы же все равно этого ожидали. Может не так масштабно и резко, но ожидали. Мы все равно неплохо поднялись за эти два с половиной года. В конце концов, этот дом на Испанском побережье, выплачен нами уже на 60 %, чисто от доходов с игры.

— Вот об этом я и думаю, — ответил Артем, — если бы я сразу продал копье и перевел ГК в евро, то дом бы уже был выплачен если не на 100 %, то на 90 % точно.

— Не кори себя, — минуту помолчав, сказала Татьяна, — все равно не успел бы: Вещь специфическая, быстро найти покупателя за нормальную цену вряд ли вышло. Торговцы, тоже, понимая специфичность вещи, хорошо, если бы дали половину, а скорее и вовсе треть цены.

— Какая ты у меня хорошая, — произнес Артем.

— Я это говорю потому, что это правда, — ответила Татьяна. — А не для того, что бы тебя утешить.

— Я знаю, — сказал Артем, — но почти любая другая жена, не упустила бы возможности запилить мужа насмерть.

— Я не 'любая другая', - фыркнула Татьяна.

— Знаю, — произнес на ушко девушке Артем, — я рассказывал тебе, какая у меня жена золото?

— Рассказывал, — ответила та, — много раз, хотя… я не против послушать еще.

— Ай, куда это ты меня понес, — взвизгнула девушка.

— Как куда? — улыбнулся Артем. — Ты же хотела послушать какое ты у меня золото. А самая лучшая акустика у нас в спальне!

— Не может быть!

— Тем более мой долг тебе это показать!!!

*****

Прошли два достаточно однообразных дня кача. Конечно те толпы мобов, что собирал Кобальт, не давали скучать непосредственно на каче, но постепенно все приедалось. После окончания парти-кача, Артем еще час побегал соло и пошел в город. Там он скинул добытое за день в банк и уже хотел закругляться, как вдруг увидел необычное зрелище: Через центральную площадь шла четверка здоровяков Шати, с трудом таща на плечах громадину крепостного стреломета. Шати были одним из пяти нечеловеческих кланов, входящих в альянс, защищающий Криадр. Многие называли Шати толстяками, но это

было не верно, просто таков нормальный для их расы вид: Гуманоидная форма, но тела, словно слепленные из овальных надувных шаров. Большой вес и невысокая скорость передвижения (ходьба и бег почти вдвое медленнее людей), только укрепляли впечатление нелепых толстяков, но все, кто поопытней, отлично осознавали колоссальную выносливость и силу этих здоровяков. Если во время осады Криадра, вражеский таран все же пробивал городские ворота, то за проломом врага встречал именно строй здоровяков Шати. И пройти этот строй, из методично машущих двуручными топорами и молотами здоровяков, было невероятно трудно.

Но все остальное время Шати предпочитали проводить на руднике. Ведь из-за колоссальной силы и выносливости их выработка руды была раза в три больше, чем у среднего человека. Поэтому, Артем сильно удивился виду четверки Шати, куда-то несущих крепостной стреломет. Артем включил общегородской чат, обычно отключенный во время кача, дабы не забивать уймой бессмысленной информации, реально полезную.

Вот оно что, — понял Артем, продравшись сквозь хаос криков, ругани, предложений покупки/продажи, рекламы услуг алхимиков, травников, бафферов и т. д. — Оказывается, к северу от города развлекается высокоуровневый игрок ПК. Эльф лучник на грифоне, с кармой краснее, чем помидор. Поэтому толпы игроков из Криадра пытались его завалить. Это как лотерея, ставка — возможность потерять чуток опыта. Зато, если именно тебе повезет завалить ПК с темно красной кармой, — то он тебя осыплет подарками, как новогодняя елка. А Шати то все правильно придумали, с их скоростью им нипочем не угнаться за ПК, зато, если тот неосторожно подставится под очень дальнобойный крепостной стреломет, то, скорее всего, будет убит наповал. Хотя, — продолжал размышлять Артем, — а как Шати рассчитывают поднять дроп с ПК? Ведь после смерти игрока, дроп с него чуть более минуты, могут поднять только тот, кто убил и члены его партии, а так же члены партии самого убитого. По истечении минуты же, дроп сможет поднять любой желающий. Шати с их скоростью, явно не успеют за минуту добежать до тела мертвого ПК. Хотя Шати не дураки, наверняка у них в партии состоит кто-нибудь из шустрых рас, заранее подобравшийся к ПК поближе. Впрочем, мне следует думать не о перспективах Шати, а о собственных.

Артем проверил, кто из клана онлайн, почти никого не было, за исключением одной партии, скрипя зубы остающейся на охране города, у этих смена кончится только через час. Ну да, это в Испании только начинается ночь, а по Московскому времени,

она давно в разгаре. Татьяна все еще спала, четвертый день игры ночью и сна днем в 4–6 часов, девушку доконал, и она отсыпалась.

Ну что же, — подумал Артем, — попробуем соло. Не буду уподобляться толпе и тупо кидаться в рукопашную, все равно за грифоном не угонишься. Жаль, что я сам не остался в лучниках.

Артемов хомяк, мечтающий о дропе с ПК, возмущенно заверещал: — Сдурел? На какие шиши лучником играть. Чем круче лук, тем дороже стрелы и расход больше любого дропа с мобов. Либо покупай у разработчиков игры за кучу ГК, колчан с бесконечным боезапасом. Причем на каждый новый лук, новый тип колчана. И даже старый другим игрокам не продать — непередаваемая вещь.

Вскоре Артем уже выбегал через северные ворота, минут десять бега и поисков и вот он увидел толпу игроков гонящих всадника на грифоне. Эльф грамотно кайтил, то отстреливая преследователей, то срываясь в отступление, но время от времени и ему и грифону все же прилетало. По слегка потрепанным фигуркам грифона и эльфа, можно было понять, что их здоровье между половиной и двумя третями. Но, судя по всему, эльф регулярно использовал зелья, ускоряющие регенерацию, и не давал здоровью опуститься ниже.

Артем включился в преследование, стараясь держаться не в первых рядах и не в самой куче. Эльф в первую очередь отстреливал самых ближних преследователей, а в кучу не следовало лезть по причине наличия у лука спец удара 'Ливень из стрел'.

Но вот, наконец, подвернулся шанс, Артем оказался достаточно близко в момент, когда эльф развернулся для отступления.

'Бросок копья' эльфу в спину, — промах!

Ну что за непруха! Еще несколько минут маневрирования за эльфом, пытаясь оказаться на дистанции удара в момент, когда эльф развернется спиной. Артем чуть не попал под удар, когда эльф активировал 'Ливень из стрел'. Удар накрыл обширный овал территории, поражая всех, кто там оказался, хорошо хоть половинным уроном. Впрочем, и половинного урона хватило, что бы треть игроков, попавших под удар, оказалась убита, а остальные потеряли под три четверти хитов.

Но вот, эльф все-таки, оказывается на расстоянии удара, в момент, когда начинает отступать.

'Бросок копья' в спину, — попадание, да еще и с критическим уроном +200 %. Цель убита! ДАААА!

— Мы богаты! — вопит Артемов хомяк.

Артем переводит взгляд с цифр урона и изумленно видит бегущего эльфа…

— ЧТО ЗА НАХ!!! ПОЧЕМУ УДАР ПРОШЕЛ В ГРИФОНА?!?

В следующий миг Артем видит, разворачивающегося на бегу эльфа, натягивающего лук и получает сообщение о получении урона от стрелы в 161 % хитов.

Вылезает системное сообщение о смерти с предложением возродиться в ближайшем городе Криадре. Артем подтверждает.

Возродившийся в городе Артем, первым делом вбивает в поисковик изображение грифона и начинает листать информацию. Вот оно что: доступный с 48 уровня грифона перк 'Защитник', позволяющий с 50 % вероятностью принять на себя удар, предназначенный наезднику.

Артем развернулся было вновь бежать к северным воротам, но передумал: Судя по тому, как эльф быстро вычленил Артема из кучи игроков, тот пользовался предлагаемой разработчиками игры, платной программкой — целеуказателем. И теперь ник Артема, помеченный как несущий угрозу, будет для эльфа сразу подсвечиваться, как попадет в поле зрения. Значит, эльфа нужно брать из засады. Артем прикинул, что эльфа гнали в общем направлении с севера на восток и развернулся к восточным воротам.

Артем выбрался из ворот и побежал на север. Следовало попытаться предугадать путь ПК и сесть в засаду. Парень выслушивал беспорядочный хаос трепа и ругани в общем чате и пытался выловить зерна полезной информации. Пока что, было понятно только то, что эльф двигался с аномально высокой скоростью, заметно быстрее ожидаемых от него +20 % от человеческой. Но вот, наконец, Артем вычленил название локации, мимо которой ПК в данный момент пробегал. Парень двинулся в тот район, мысленно пытаясь рассчитать место, которого ПК не минует. В окрестностях Криадра, был неплохой шанс найти такое место, город был очень большой и локаций вокруг множество.

Разработчики игры не утруждали себя ручным заполнением всех территорий на громадном числе планет игры. Вживую создавались только уникальные объекты и территории, весь остальной игровой мир заполняли ИскИны игры, в соответствии с заданными принципами. Изначально все новые игровые территории создавались как пустоши: Относительно равнинные территории, с редкой растительностью и еще более редкими монстрами и животными. Если где-то в пустошах продолжительное время наблюдается активность значительного числа игроков (например, игроки воздвигли город у найденного

источника ресурсов), то ИскИн создает рядом несколько локаций. Локации отличаются от пустошей сложным дизайном (всевозможные типы лесов, болот, гор, руин, кладбищ и так далее), а главное, были гораздо чаще населены монстрами. Криадр был большим и очень старым городом, поэтому его окружало значительное число всевозможных локаций.

Естественно, ПК бежал по пустошам, избегая локаций, где запросто можно было попасть в тупик, образованный скалами, завалами деревьев, непроходимыми топями болот и т. д. К сожалению, Артем был не единственный такой умный, кто пытался устроить засаду на ПК, прячась за кустами или камнями, на границах локаций и пустошей. Поэтому ПК старался выдерживать дистанцию с границами локаций. В чем Артем с огорчением и убедился, когда тот, наконец, появился в поле зрения Артема. Фигурка ПК была не просто потрепана, но из многочисленных порезов сочилась кровь, что говорило о здоровье, упавшем ниже четверти. И Артем выскочил из укрытия локации, сокращая дистанцию до эльфа. Рискованно, но если не сейчас, то уже никогда, — скоро ПК по любому завалят.

'Бросок копья' эльфу в спину, — опять промах!

Артем, было, кидается обратно в сторону кустов локации, но передумывает: Лучше уж пусть Артема сейчас убьет стрела ПК, чем отсидеться и потом долго-долго тоскливо вспоминать упущенный шанс. Поэтому, он кидается за эльфом, однако, тот все же слишком быстр, дистанция между эльфом и ближайшими преследователями возрастает. Эльф разворачивается, натягивает лук. Видящий это Артем ждет прилета стрелы и сообщения о смерти. 'Ливень из стрел', - здоровье Артема мгновенно падает до 19 % хитов, куча народу вокруг Артема валится убитой, фигуры остальных заляпаны кровью, свидетельствуя о здоровье, упавшем ниже четверти. Несколько преследователей настигают эльфа и обрушивают на него удары. Большинство промахивается, но кто-то все же, попадает. Эльф срывается в бег, стремительно выигрывая расстояние, а у Артема мигает перезарядившийся 'Бросок копья'.

'Бросок копья' в спину, — попадание. Цель убита!

Артем орет громче визжащего от восторга хомяка и кидается сгребать дроп. Мигают желтым какие-то системные сообщения, — все пох. Не глядя, сгрести все с тушки ПК и деру. Деру, пока никто не опознал убившего, и все тыкают в тушку, в надежде через минуту, хоть чего-нибудь получить. Люди (да и инопланетяне) бывают разные. Через минуту, кого-нибудь 'осенит' мысль, что поднятое с ПК вообще-то должно лежать в сумках поднявшего, а значит если убить счастливчика, — то уже с его

тушки можно забрать дроп, полученный с ПК. Однако остальные-то жаждут дропа ничуть не меньше, а завалить подпортившего себе карму убийцу, можно безнаказанно. А уж после этого может начаться беспорядочное месилово всех против всех.

Так что скорее ходу, пока все подозревают в поднятии дропа игроков, бывших ближе всего к ПК на момент смерти. Хорошо, что Артем не единственный, кто покидает место смерти ПК. Среди сваливающих много попавших под последний 'Ливень из стрел', им, с малым оставшимся здоровьем, в месилове ловить явно нечего, а предугадывают назревающее многие.

— Чего орешь!? — От слов над ухом, напряженный Артем аж подпрыгнул, с запозданием узнавая голос Татьяны.

— Дроп поднял… — с трудом выговорил отходящий от адреналина Артем, — с ПК…, с выскоуровнего…

— Покажиииии, — с непередаваемой интонацией произнесла Татьяна.

— Сейчас, вот только до города доберусь, уже ворота виднеются, — начал, было, Артем.

— Ну, покажиии, я же тут с ума сойду от любопытства, — голос Татьяны был просительно непреклонен (И как у женщин такое выходит?).

Артем на бегу стал раскрывать окно инвентаря, отдавая команду на трансляцию картинки на комп Татьяны и стараясь не свернуть с кратчайшего пути к воротам.

Так, что здесь: бутылки, бутылки, с зельями, ускоряющими регенерацию x10, увеличивающими скорость, защиту, уворот и т. д. Качественные, дорогущие, каждая как несколько дней работы на руднике, как же их много, но это все ерунда…

— ДА ЛИСТАЙ УЖЕ ОКНО ИНВЕНТАРЯ!!! — пароходной сиреной заревела девушка.

Артем листнул, еще зелья, еще, а вот и вещи:

'Кольцо великой меткости' — меткость простых ударов +12.5 %, спец ударов +25 %, рекомендовано с 64 уровня.

'Кольцо друга' — увеличивает скорость и здоровье маунта на +12.5 %, рекомендовано с 64 уровня.

'Сапоги из шкуры морского дьявола' — броня 32, защита от воды 25 %, скорость бега +30 %, доступно для использования с 40 уровня.

'Змеиные перчатки скорости' — броня 36 скорость нанесения ударов +8 %, спец ударов +16 %, защита от земли +12.5 %, доступны для использования с 64 уровня.

'Блестящее кольцо огненной саламандры' — шанс уворота +12.5 %, защита от огня + 25 %, при нанесении удара 8 % шанс ослепить противника на 6 секунд, рекомендовано с 64 уровня.

Татьяна кинулась на форумы, искать цены. Артемов хомяк благополучно пребывал в обмороке, а сам Артем стал каким-то равнодушным под воздействием адреналинового отходняка.

Артем взглянул на арку ворот, которую пересек персонаж, и только тут обратил внимание на ярко желтое системное сообщение: Вы получили достижение 'Тихий убийца' — менее чем за час, вы убили ударом в спину двух существ более чем на 24 уровня старше вас. Отныне все ваши удары в спину получают бонус +12.5 % урона и точности. Рядом мигал таймер: 'Осталось 11 минут 26 секунд до окончания проверки ИскИном, отсутствия предварительного сговора в получении достижения'.

Интересно, — думал Артем, — они, что засчитали вторым существом грифона? На мобах и NPC такое достижение не набьешь, раньше думал, что можно только на игроках, а оказывается, их маунты тоже считаются.

Тут Татьяна прервалась исследовать форумы и провозгласила:

— Ну и чего цены смотреть, только в искушение входить. Раз решили в ближайшее время развиваться, нужно оставлять все!

— У тебя что, опять твои идеи про светлые и темные полосы? — спросил Артем.

— Дааа, — отрезала Татьяна, — раз пошла белая полоса, значит нужно ловить удачу. Наличных, что я привезла из России, хватит на 3,5 месяца, а может и на четыре. Так что, кроме бутылок с зельями, все оставляем.

Дальше Артему пришлось выдержать целую битву, уговаривая продать хоть часть. Удалось убедить продать только 'Кольцо друга' — маунтов все равно нет, и не предвидится, да 'Змеиные перчатки скорости', доступные с 64 уровня оставить под сомнением.

Сапоги и два других кольца решено было оставить: сапоги по тому, что доступны с 40 уровня. Ну а кольца и амулеты, разработчики, стараясь следовать своей официальной доктрине логичности ограничений в игре, разрешали одевать, не достигая рекомендованных уровней. Но вот работали они вдвое хуже за каждое превышение грейда. Так что кольца 64 уровня будут работать на Артеме в ¼ силы. А когда Артем сделает 40 уровень — в ½.

Надо понять истинную причину различия взглядов Артема и Татьяны. Татьяна собиралась забирать вечером у мужа шмот и бегать в нем сама ночью. Артем желал лицезреть супругу чаще пары часов в день, особенно ночью, в супружеской постели. Поэтому, Артем желал купить еще одно мощное оружие и взять Татьяну в партию на дневной кач. С четверкой было все уже

оговорено: после того как прогонят магов паровозом через квест, партия увеличится до полноценных 8 игроков, и одно из мест Артем уже забил за Татьяной.

*****

Небольшой Российский город. Раньше закрытый…, да и теперь непростой для посещения. Один из расположенных в нем институтов. Фрагмент разговора в кабинете одного из руководителей:

— … да, и мы по этой теме новый проект запускаем.

— Да чего же нового то? Всегда ваша контора людей с паранормальными способностями не пропускала. Как среди орд шарлатанов проклюнется кто с реальным талантом, так вы его сразу к себе на работу, — в голосе второго звучала легкая усмешка.

— Вот то-то и оно: — Раньше просто подбирали, что проявилось. Да пытались понять, но в основном просто использовали в работе. Потому как официальная научная доктрина гласила, что все паранормальное — случайно и непредсказуемо. Причем не только у нас, у них тоже никто из серьезных ученых, занимающихся темой, не рискнул выступить против позиций официальной науки. Потому как, будь ты хоть трижды Нобелевский лауреат, за такое бы запрессовали. У них — толерасты всех мастей. У нас — стражи Марксистско-Ленинских теорий. Ибо сказано — все люди равны и точка.

А сейчас будем планомерно разрабатывать методики обучения и определения носителей способностей. Не с, проявившимся в результате небывалой удачи, талантом работать, а отыскивать тысячи спящих талантов, учить их и развивать. Сложно конечно все вести практически с нуля, либо отыскивая среди сотен, существовавших в истории духовных практик, единицы действительно работоспособных.

— А у нас похожая, кстати, картина, — подхватил второй. — Прочесываем галактическую инфо сеть, находим уйму теорий, следов разработок, а то и вовсе почти готовых проектов. Да только все на 99.99 % процентов — специально оставленные ГФ ловушки, да ложные тупиковые пути развития. И проверка практикой — обойдется цивилизации в несколько годовых планетарных бюджетов на каждый тупик. Уж как они не желают пропустить хоть что-нибудь способное нам помочь. Да вот взять хотя бы твою тему: мистику и магию.

У них же в этой их 'Великолепной игре' при создании персонажа, все параметры организма считываются, в том числе способности к магическим или мистическим практикам. Так они, дабы мы не использовали игру для определения талантов, — всем

представителям развивающихся цивилизаций, параметры, отвечающие за магию и мистику, рисуют средние, абсолютно одинаковые.

Или вот этот мини комп, что ГФ раздает всем пожелавшим, уж, сколько надежд было на его исследование. А результат пшик: Сигнал внутри процессора передается фотонами света, а не электричеством, сам процессор — искусственно выращенный монокристалл, со структурой внутренних пустот в мириады раз сложнее любого муравейника. Да еще и напряженный кристалл, так что, при нарушении целостности тонкого сплошного поверхностного слоя, весь кристалл разрушается до уровня пыли. Даже архитектуру не понять, ведь дальше внешних слоев уже ничего не разглядеть. Теоретические то идеи почерпнуты, а вот практического, — пшик. Да и то, есть подозрение, что почерпнутые теоретические идеи для Земли сейчас принципиально не подходят.

Это как цивилизации приблизившейся к веку пара, взять и минуя поршневую стадию, подкинуть сразу схему паротурбинного двигателя. Да паротурбинный двигатель намного эффективнее и схематически проще. Вот только, с точки зрения технологии изготовления — неизмеримо сложнее. Потому что, требуются гораздо более качественные материалы и обработка их с точностью в сотни раз выше. А вот примитивный поршневой, можно изготавливать из некачественного железа и с чудовищными погрешностями. Да первые работающие Земные паровые машины и вовсе имели миллиметровые зазоры между поршнем и стенками цилиндра.

Но все равно, назло всем ГФ, среди ловушек и тупиков мы отыскиваем и будем отыскивать пути.

— Вот и мы так же, — ответил первый, — собрали информацию об общих принципах развития магии и мистики, проверили ее косвенными вопросами, в сотнях разговорах с представителями продвинутых цивилизаций в игре, теперь пытаемся в реале осуществить. А таланты на Земле есть, очень много примеров. Ну вот, хоть наиболее заметное: У многих бывалых солдат и представителей опасных профессий, после серьезных испытаний появляется способность предчувствовать опасность. Теперь мы знаем, что у данного человека имелся изначально определенный талант к предвидению. И в опасный момент, человек инстинктивно перевел весь свой талант предвидения на одну единственную грань (или заклинание, кто как называет). После этого человек практически лишается других возможностей предвидения, зато в этой единственной — предчувствии опасности себе, он становится мастером.

Хотя в целом, в мире идет достаточно жесткий отрицательный отбор на паранормальные способности. И ладно бы в глухих деревнях забивали колдунов и ведуний, так нет там-то, как раз чаще всего наоборот, — их хранят и скрывают, от властей, да городских.

А вот 'большой мир', - быстро перемалывает и уничтожает носителей паранормальных способностей, если они только не прячутся изо всех сил. Ну вот, проявились у парнишки небольшие способности к предвидению или телекинезу, он же не учиться и развивать их станет. Что ему окружающий мир с детства внушал? Правильно: Руби бабло! И отправится парнишка в казино. Даже если не попадется сразу, сообразив не пытаться за раз сорвать миллионы, привлекая к себе внимание, то на пятом-десятом казино его все равно вычислят. А вот службе безопасности казино или бандитам (между ними, кстати, очень сложно провести границу) без разницы, — мухлевал физическими или паранормальными методами.

А сколько целителей, гибнет от рук близких тех, кому они не смогли помочь. Работает целитель, буквально чудеса творит, помогая больным, которым уже никто не мог помочь. А потом ему приносят того, на чье исцеление никаких сил не хватит. И часто случается, что близкие больного, не осознают, что и у кудесника есть предел сил. И решают — не пожелал помочь. Ну а раз так, то пусть и сам сдохнет. И не важно, чья рука нанесет смертельный удар: бандитов, притащивших подстреленного братка, или безутешного отца, смертельно больного ребенка, конец один.

Самое забавное, что шарлатаны от такого практически застрахованы, ведь от них-то реальных исцелений, а не спектаклей, не было. Поэтому про них почти никто и не думает: Мог, но не пожелал.

*****

Артем проснулся и первым делом проверил игровую почту. Вообще-то он ожидал увидеть в ней послание от вчерашнего ПК в общем стиле 'Отдай мой дроп, а не то я…'. Артем даже мысленно заготовил ответ в стиле: 'Дедушка Мороз, приходи еще и приноси побольше подарков'. Однако, к своему удивлению, письма от ПК Артем не обнаружил. С недоумением Артем ощутил в себе разочарование и легкое… огорчение.

Артему вспомнилось, как давным-давно он читал срач игроков одной онлайн игры. Там один из представителей проигравшей стороны заявил победителям:

— Мы вас ненавидим!

— А вы и должны нас ненавидеть, — прозвучало в ответ. — Без вашей бессильной ненависти, мы получим вполовину меньше

удовольствия, от нашей победы!

А я-то считал себя выше всего этого, — думал Артем. — А ПК, скорее всего, оказался умнее большинства, пишущих письма с наивными угрозами. А может для него это и мелочь, не заслуживающая внимания.

При мысленном произнесении слова мелочь, — проснулся Артемов хомяк. Издав рев голодного тираннозавра, хомяк галопом поволок Артема к зданию аукциона, смотреть текущие цены лотов. 'Кольцо друга' было вчера выставлено на аукцион. Хомяку до зарезу было важно знать, сколько уже накапало и это, не взирая на то, что лот ставился на максимально возможный срок — 8 дней!

Вообще, Земле относительно повезло (или наоборот не повезло) со шкалой времени. Принятые на большинстве систем ГФ 'стандартные сутки' были длинной в земные 24 часа 39 минут. И делились так же 24 часа по 60 минут по 60 секунд. Учитывая, что на Земле такое деление времени распространилось от древних шумеров, а сами шумеры в своих легендах утверждали, что их обучили некие таинственные учителя со звезд, — удивляться было нечему.

Артем пошел забирать у Татьяны копье и кольца, позволяя девушке прекратить кач и наконец, рухнуть в сон. А хомяк все жалобно подвывал: — Не хвааатает! Никак на покупку оружия из высококачественной стали не хватает!

— А зелья подсчитал? — спросил хомяка Артем, — они стоят как 2–3 дня работы на руднике каждое, а их три с лишним десятка.

Хомяк заурчал, как трактор и возбужденно защелкал костяшками счёт.

Под эти умиротворяющие звуки Артем все думал: Как же быть с Татьяной. Точнее с ее сном. Когда-то, давным-давно, мать показала Артему статью, где утверждалось, что наиболее полноценно человек отдыхает, если спит именно в темное время суток. Тогда Артем над этим только посмеялся. Позднее было много всякого, в том числе и игра в Lineage 2 на сервере Каин, живущем по американскому времени. Когда очередное расширение ввело в игру олимпиады (проходившие в американский прайм тайм и соответственно ночью для Европы и России), Артем и еще пятеро соклановцев стали фармить олимпиаду, — очень уж награда была хороша. Через восемь месяцев пребывания героем своего класса, Артем решил забить на олимпиаду и вместо этого нормально спать ночью. Соклановцы Артема продержались кто меньше, кто больше. Когда последний забил на олимпиаду и его спросили, не собирается ли он на нее

возвращаться, тот ответил: — Неа, реально понравилось ночью спать.

В общем, Артем, да и большинство его соклановцев считали, что если полгода — год, не спать по ночам, отсыпаясь только днем, то это хороший способ превратиться в злющего и срывающегося на окружающих, неадеквата. Конечно, неделя — месяц не так заметны. Да и люди, делающие регулярные перерывы, вроде работающих сутки через двое, тоже держатся нормально.

Поэтому, собственно в клане у Артема была и не распространена, практика посменного использования шмота. Ну, будет чуть более высокоуровневый, но зато гораздо более неадекватный соклановец. Оно того не стоит. Да и сам рост уровня особых увеличений доходов не давал. Это не земные игры, где основные доходы игрока, это дроп с монстров. В 'Великолепной игре' дроп с монстров был дешев. Даже с монстров 200 уровня, за час набивался доход меньший, чем за тот же час добычи самой дешевой руды.

Такой разброс доходов выдерживался специально, дабы те, кто пришли играть, — играли, а те, кто пришел зарабатывать, — не играли, а именно работали.

Так же была и не распространена практика собирания кланом средств, для покупки кому-то одному очень хорошего снаряжения. Ну, будет конкретный игрок или группа игроков заметно сильнее среднего уровня, много это прибавит клану в массовом ПВП при защите или захвате города? Да гораздо больше прибавит, если на эти деньги будет приобретено посредственное снаряжение, но каждому сражающемуся члену клана.

А на осадах большие уровни вовсе не так уж доминируют, как можно подумать. Стрела крепостного стреломета все равно валит на раз, любой не танковый класс ниже 112 уровня. А ведь можно и из двух стрелометов садануть по особо живучим.

Зато сильно прибавит в боях один на один, или партия на партию? Вот только такое веселье доходов не приносит и больше свойственно развлекающимся игрокам, а не тем, кто тут на жизнь зарабатывает.

Впрочем, к коммунистическим идеям вроде того, что наиболее удачливые или усердные игроки должны вооружать за свой счет остальных, клан тоже не скатывался. Кто что добыл — тот тем и пользуется. Иногда друзья, копящие деньги или собирающие ресурсы на крафт, объединяли ресурсы, что бы сразу приобрести/скрафтить для одного и потом вместе копить/собирать для второго. Но целенаправленной политики обирания соклановцев, для снаряжения элиты, не было.

Еще один день кача. Монстры, монстры, монстры… Обед. Потом опять монстры, монстры… И вдруг тревога, — всех соклановцев, находящихся вблизи от Криадра, экстренно отзывают в город. Артем глянул в чат альянса. Там было то же самое: всех игроков альянса из окрестностей Криадра, экстренно отзывали в город. Артем разбудил Татьяну, после чего вместе с четверкой отправился в город.

Странно, — думал Артем, — сегодняшняя осада, ожидалась 'пустой', на нее банально некому из серьезных врагов приходить. На данный момент города, с чьими альянсами-владельцами у Криадра плохие отношения, заняты внутренними конфликтами. Так что максимум, ожидались небольшие группки, чисто беспокоящие, дабы Криадр сам не отправил десяток-другой партий, подгадить где-нибудь врагу.

Четверка Артема добралась до Криадра, где была спешно пополнена Татьяной, а так же двумя игроками B и одним C категорий по классификации Неясыти. После чего Артем в составе партии стал подниматься на стену. Вообще, наблюдаемое Артема не радовало: большинство остальных партий альянса, занимавших стены, были такими же сборными солянками, сформированными в спешке. Хорошо хоть были еще и отборные и хорошо сыгранные партии, в обычное время несущие охрану Криадра от появления монстров-боссов. По счастью, разработчики сочли, что появление монстров в городе в разгар осады, — это перебор. Так что, спавн монстров в городе прекращался за час до начала осады и начинался вновь, только через шесть часов после окончания осады.

Артем просматривал чат альянса, в котором стали, наконец, даваться объяснения происходящему.

Охренеть, — думал Артем, — ожидается 30–35 тысяч противников. Да как их могли прозевать, в таких-то количествах? Ага, разведка альянса утверждает, что противник совершил пятидневный марш бросок из местности, где находился. Причем, разделившись на несколько десятков отдельных групп, двигающихся каждая своим путем, лишь с соблюдением примерного общего направления. А сейчас группы сходятся к одной точке — Криадру, да еще в аккурат к началу осады. Так что цель их маршрута понятна.

В дальнейшие оправдания разведки, о том, что нереально отслеживать все перемещения значительных групп игроков на таких расстояниях, Артем не вчитывался.

Отобьемся, — думал Артем. — Альянс даже при неожиданной осаде может выставить 5–7 тысяч бойцов. Да, намного меньше, чем врагов, но защищающиеся-то могут возрождаться прямо в

обороняемом городе. А нападающие — нет. Минимальное расстояние, на котором игровые ИскИны, разрешали друг от друга возводить города, равнялось примерно 40 минутам бега. Плюс, у владельцев города есть возможность произвольно запрещать возрождение на своей территории, как отдельным игрокам, так и кланам, альянсам и целым расам. Так что наверняка, альянс уже договорился с дружественными городами о запрете возрождения для расы, нападающей на Криадр. А до ближайшего недружественного города, — час двадцать бега. Конечно, осада Криадра, как большого города, длится 4 часа, а не 2 как для маленьких, или 3 как у средних городов. Но все равно — особо не набегаешься, да еще и со штрафом на статы после смерти.

Артем вбил в поисковик картинку одного из первых, появившихся перед стенами Криадра противников.

Ну и что ты собой представляешь, жабья морда? — размышлял Артем, читая выданную поисковиком информацию. — Ага, как вид ближе не к жабам, а скорее к земным ящерам, перешедшим на полуводный образ жизни. На суше немного медленнее людей, по силе не уступают, выносливость заметно хуже человеческой, зато ловкость несколько выше. Водные характеристики, сейчас по барабану. А вот еще: Имеют уникальную способность прыгать с места на длину до 5 метров, правда не высоко и с долгим временем 'перезарядки' способности. В общем, ничего особенного, отобьё…

Взгляд Артема, оторвавшись от поисковика, заметался по происходящему перед стенами Криадра. А там, выбегающие жабьи морды, сразу строились в идеально ровные шеренги, шеренги, вырастающие одна за другой и превращающиеся в правильные квадраты. Все построения и формации не имели воздействия на игровой бой, кроме одного… чисто психологического.

А вот и хрен, можем и не отбиться, — думал Артем, которому стал понятен и пятидневный марш бросок и десятки групп, сходящихся в одну точку строго в заданное время, — это вам не гиеноиды. Это армия… Регулярная и высоко дисциплинированная армия.

Ну, вот и началась осада, — Артем вывел в угол экрана таймер с отсчетом времени до конца 4:06:11.

Противник начал собирать осадную технику.

Тоже игровая условность — типа в разобранном виде перенесли с собой, каждый понемногу. И как они интересно 'понемногу каждый' переносили 12 метровое бревно тарана? — размышлял Артем. — Хотя конечно, без таких условностей

приходилось бы сутками стоять на осадах, пока изготавливалась с нуля осадная техника. А так создал осадную технику, отдал команду 'разобрать и перейти в режим транспортировки' и больше никаких проблем. Войска будут нести (если грузоподъемности хватит) и, кстати, никакого риска утратить в разобранном виде. А в целом виде осадная техника в безопасности только во время и на территории осад (примерно 12 минут бега от городских стен). Так что, для захвата городов всякие тараны, стрелометы и лестницы делают заранее, доставляют в разобранном виде и на месте собирают.

А ведь лестниц совсем не видно, только стрелометы и таран. Значит, конкретно на Криадр шли, понимая, что тут лестницы не помогут.

До окончания осады 3:48:28.

Поползла вперед громада тарана и осадных стрелометов. Почти сразу тренькнули стрелометы северных надвратных башен, снося шестерых бойцов толкающих таран. Обычно стрелометами старались вышибать наиболее сильных бойцов противника, но жабомордые (как их уже начали называть) все были в диапазоне 26–29 уровней и с примерно одинаковым снаряжением. Так что били по толкающим таран, хоть бы на миг замедлить, впрочем, выходило реально на миг, на место выбитых, сразу становились новые. Вражеские стрелометы пока отвечать не могли: Обороняющиеся, за счет стены имели колоссальные бонусы в стрельбе. 25 % базовый за факт наличия стены и за высоту, достигающую почти 15 метров, шло еще +11 %. Итого +36 % к дальности, урону и точности всех выстрелов со стены. А на нападающих, наоборот действовал 36 % штраф на дальность, точность и урон. Выстрелили и вражеские стрелометы, снося нескольких защитников с башен.

Вот первые набегающие ящеры оказываются в радиусе досягаемости простых стрелков. Быть профессиональным лучником очень дорого, (хотя и таких было несколько на надвратных башнях), но уж простенький лук, под костяные стрелы, старался иметь почти каждый воинский класс. Обычно таким луком наносилось с выстрела всего 5–8 % урона по игроку 25–30 уровня, да и промахи шли часто. Другое дело, если с бонусами от стены и по ассисту бить. Первый ящер лег от двух залпов партии Артема по ассисту. Второму понадобилось три, — его успели подлечить.

По чату альянса объявляют, что у восточных ворот, удачный выстрел баллисты заклинил колесо тарана, а значит, тот застрял минут на 15. Жаль, что игра не позволяет сломать или сжечь таран, а дает только на время его повредить. До окончания осады

3:42:52.

Но вот основная масса ящеров добежала достаточно близко, что бы попадать под АОЕ удары. Маги стали разряжать в толпы ящеров всю мощь своих площадных заклинаний. Под осаду им из альянсовой казны выделяют деньги на покупку реагентов для использования высокоуровневых АОЕ заклинаний. И хотя большинство таких заклинаний снимает в районе 20–30 % хитов ящеру, но маги тоже стараются координировать свои АОЕ, накрывая выбранные места сразу несколькими. Появляются здоровые проплешины в рядах ящеров. Но это, увы, все — большинство мощных АОЕ заклинаний имеют перезарядку в час и больше. Артем и еще несколько лучников, имеющих скилл 'Ливень из стрел', разряжают его по местам последних маговских АОЕ, стараясь прикончить недобитых. То тут, то там начинают валиться защитники стены. Ящеры подошли достаточно близко, что бы стрелять сами.

Да какой же у вас, сволочей, ассист, — думает Артем, — это же сразу три десятка должно бить, что бы с залпа игрока валить. Хотя какие, там три десятка, еще же куча промахов с минус то 36 % точности, никак не меньше четырех. Все-таки организация у ящеров на уровне.

Артем на мгновение переключает лук на копье и использует 'Бросок копья', - цель убита, потом обратно на лук и снова вместе с партией по ассисту. Хоть и валятся со стен обороняющиеся, но все равно ящеров гибнет гораздо больше, такой размен крайне выгоден, жаль, что стены только прелюдия. С надвратных башен и ближних к воротам стен стреляют только по ящерам, сперва тащивших, а теперь бьющих по воротам тараном. Лишь бы хоть как-то оттянуть время, когда таран проломит ворота. Ну, а не занятые тараном, находящиеся вблизи ворот ящеры, выбивают стрелков с башен. А бойцы вроде Артемовой партии, не доставая до тарана, бьют по ящерам, обстреливающим надвратные башни, что бы облегчить жизнь тамошним стрелкам.

По чату альянса объявляют, что ящерам запрещено возрождение во всех ближайших городах и теперь до ближайшей возможной точки возрождения 5 часов бега. До окончания осады 3:21:28.

Ага, — думает Артем, — все перепугались небось, как увидели кадры с начавшейся осады. Кому же охота иметь в соседях 35 тысячную регулярную армию. Уж лучше соседствовать, с пусть недружественным, но всего 12 тысячным альянсом, в котором, к тому же, половина игроков малоактивна.

Тем временем, число защитников на стене уменьшается, — все резервы идут на замещение убитых в надвратных башнях. Из

партии Артема один за другим оказываются убиты, Татьяна и два игрока В категории, а Кобальту залпом сносят 92 % хитов, но даже с луком в руках вместо щита, танк все равно выживает. Кобальта, укрывшегося за стеной отлечивает Эля, а залповая мощь партии здорово падает. Попытка договорится, о совместном ассисте с другими остатками партий срывается, сказывается не сыгранность и неподготовленность партий. Даже с вернувшимся Кобальтом, удается только с 5 залпов снести ящера, которого пытаются отлечить свои. Артемово копье работает с эффективностью всей остальной партии. Однако очередной целью залпа ящеров оказывается и Артем.

Вылезает системное сообщение о смерти с предложением возродиться в ближайшем городе Криадре. (Артем отключил сообщения об наносимых и получаемых уронах, дабы они все не забили). До окончания осады 3:02:15.

Артем подтверждает возрождение и через мгновение уже бежит к выходу из здания с кругом возрождения. Стоящие у выхода из здания два баффера, едва справляясь, вешают на игроков один единственный баф — на скорость бега. Криадр очень большой город и от центральной площади до ворот почти 15 минут бега.

Криадр не слишком удобен для перемещения: город оформлен под старину, с кривыми улочками и множеством тупиков. Зато, это очень удобно во время осады, когда врагу требуется пробиться к стоящей на центральной площади ратуше и захватить, позволяющий управлять городом, Главный Городской Камень.

Жаль, что игра не позволяет строить баррикады на улицах или в арках ворот, — думал Артем, — хотя, наверно потому и не позволяет, что тогда город за срок осады вообще нереально взять будет.

Во время бега пришло сообщение, что с третьей попытки ящерам таки удалось завалить Кобальта. Ну, а вся партия расформировывается, и теперь все прибегающие после возрождения сразу направляются в надвратные башни, заменять в неполных партиях выбитых бойцов. Неприятно терять привычную партию, но лучше так, чем, если на стенах останутся только половинные партии, ожидающие, пока добегут из центра их выбитые бойцы. Артема, сразу по прибытию к воротам, включили в состав партии, стоящей на левой надвратной башне.

Не смотря на свои заметно большие потери, ящеры продолжали активно выбивать защитников с башен. Как вдруг интенсивность их стрельбы резко снизилась, а почти две трети ящеров стали откатываться назад. Оставшиеся под стенами

ящеры, теперь образовывали редкую сеточку, а не сплошное море. Сперва защитники обрадовались, ведь казалось, что ящеры готовятся к отражению атаки с тыла. Но все объяснила дружная ругань магов, — остались считанные минуты до перезарядки магических АОЕ ударов. Магам пришлось наносить удары по достаточно разреженным рядам ящеров. В этот момент Артема сшибло попаданием из вражеского стреломета.

До окончания осады 2:34:12.

Артем был уже на полпути из центра города к своим северным воротам, когда пришла плохая новость: Ящеры пробили пролом в южных воротах. За воротами идет рукопашная с целью не пропустить их внутрь города. Резервы и все новые возрождающиеся перенаправлялись к южным воротам. Те возрождающиеся, кто уже были в пути, должны продолжать следовать к своим воротам.

Потом в чате альянса появилось сообщение, что ящеры сняли почти все силы с восточных ворот, где у них дела шли хуже всего, из-за поврежденного в начале атаки тарана. Две трети ящеров с восточных ворот, направлялись к южным воротам, а еще, примерно треть, к северным.

Когда Артем добежал до северных ворот, те едва держались. Всех прибывающих после возрождения уже не направляли на башни, а выстраивали вторыми и третьими линиями, за строем Шати. Артем едва успел получить бафф, когда одна из створок ворот рухнула.

'Бросок копья' в первого появившегося ящера, — промах. Ведь больше не работает бонус на точность от стены, да и за две смерти висит 25 % штраф на статы.

До окончания осады 2:16:08.

Ящеры не кидаются в атаку малым числом на строй, а тратят минуту на накопление сил. Очень неприятной штукой оказывается их прыжок, особенно, будучи выполнен одновременно всеми стоящими в передних рядах ящерами. Если бы встречал их не строй тяжеловесных здоровяков Шати, то большинство бы не устояло. Но даже так ящерам удалось сбить с ног двоих Шати, хорошо хоть часть прыгавших ящеров погибла в прыжке от ударов Шати, а две трети уцелевших ящеров и сами на ногах не устояли. Артем наносит колющий удар в спину ящера, оказавшегося на ближайшем сбитом Шати. Подскакивает на место упавшего бойца и наносит 'Рубящий удар', по поднимающимся на ноги ящерам, убивая четверых. 'Колющий удар' в еще одного, — промах. Зато 'Быстрый выпад' валит его наповал. На строй обороняющихся, накатывает вал ящеров. Здоровье Артема стремительно проседает за мгновения, проходящие между активацией и завершением 'Кругового рубящего' спец удара. В реале бы любое лезвие просто завязло в телах, но в игре прошло сквозь толпу, свалив не менее двух десятков врагов. Артем отскакивает назад, уступая место в строю, поднявшемуся на ноги Шати. Здоровье, опустившиеся до 17 % хитов, отлечивает лекарь партии.

А к здоровякам Шати, стоящим в первом ряду, приставлено к каждому по лекарю из числа других рас. Шати держат строй профессионально: Накатывает вал противников, четверть Шати бьют АОЕ ударами своих любимых двуручных топоров и молотов, потом могучие одиночные удары добивают выживших после АОЕ ящеров. Накатывает новый вал, и следующая четверть Шати использует АОЕ. В теории Шати могут так бить сменяющимися АОЕ бесконечно долго. Но ящеры умело координируют цели ударов по ассисту, и здоровяки валятся, не смотря на обилие лекарей других рас, пытающихся их отлечить. А дальше ящеры снова удивляют уровнем своей организованности: Их масса на всю глубину раздвигается, оставляя пустой коридор, сквозь который бьет стреломет, снося, очередного Шати. Небольшой резерв бойцов Шати, пытается заместить убитых, но их слишком

мало. Бреши в строю закрывают воины других рас, но они выбывают гораздо быстрее Шати. Вот и приходит снова очередь Артема, встать в передний ряд, уже меньше чем на половину состоящий из Шати. 'Круговой рубящий' в плотную толпу дает великолепный эффект, в два, а то и более десятка убитых ящеров, но больше ничего не удается — уйма простых и спец ударов сносит под ноль жизнь Артема.

Опять предложение возродится. До окончания осады 1:51:40.

Пока доберусь до северных ворот, — думает Артем, — как раз один штраф на статы должен закончиться.

Однако первые ящеры встречаются в узкой улочке, немного не добегая ворот. Стороны сталкиваются неожиданно друг для друга, но Артемов 'Рубящий удар' успевает раньше, и трое ящеров валятся мертвыми на землю. А дальше следует ошибка и немедленное наказание. Артем не кидается на сближение со следующей группой ящеров, давая наоборот тем подойти, совсем забыв про прыжок. Трое ящеров прыгают одновременно, один накалывается на копье, двое других сшибают Артема с ног. Подбегают еще ящеры, и встать не удается.

Опять возрождение, штраф на статы уже 37,5 %. До окончания осады 1:32:15.

По чату альянса сообщают о подошедшей помощи союзников, сейчас добивающей ящеров снаружи Криадра. Одновременно указываются новые места сбора обороняющихся горожан. Все они находятся примерно на полпути между центром города и воротами.

Очень характерно, — думает Артем, — союзники пришли на помощь, только когда основная часть ящеров вошла в город. Впрочем, союзников не в чем особо винить, каждый в этой игре сам за себя, а союзы временны и нестабильны. Помогают, чтобы не оказаться следующими — и на том спасибо.

Звучит оптимистичная информация, что ящеров осталось 7–8 тысяч против почти тысячи подошедших союзников и 7 тысяч обороняющихся.

Все бы было замечательно, — думал Артем на бегу, — кабы на 7 тысячах обороняющихся не весело штрафов на статы по 25–50%

Артем добежал до места сосредоточения обороняющихся горожан. Поперек наиболее короткого пути к центру собирался новый строй, в боковые улочки отправлялись отдельные партии, дабы останавливать такие же отдельные отряды ящеров, пытающихся пройти в обход. Но всем было понятно, что основная схватка будет именно на самом коротком пути к центру. Рассредоточившись, пробираться обходными путями не просто

долго, из-за обилия тупиков значительная часть бойцов сильно отстанет и не сможет вступить в бой одновременно. А сил у ящеров остается не так уж много, что бы рассеивать их и соответственно позволять бить себя частям.

Едва Артем занял место во втором ряду строя после Шати, стали появляться первые ящеры. 'Бросок копья' — как ни странно, удачный, не смотря на все штрафы. Некоторые бойцы из второго и третьего рядов достали луки и посылали стрелы, в накапливающихся перед атакой, ящеров. Но вот строй ящеров ринулся в атаку, не добегая метров 5, передние ряды взвились в прыжке. Шати были в этот раз лучше готовы, и ящерам удалось сбить с ног всего одного, довольно быстро потом поднявшегося и вставшего обратно в строй вместо бойцов второго ряда, закрывавших пролом и почти сразу убитых. Вот и Шати стали выбывать убитые, их места занимали бойцы из следующих рядов, но они гибли очень быстро. На этот момент главной силой строя были редкие Шати. Из-за низкой скорости бега, большинство Шати умерло за осаду всего по два раза, причем один штраф на статы уже успел закончиться. А вот почти у всех остальных штрафов висело о-го-го. Это на себе прочувствовал и Артем, когда занял место в первом ряду. 'Круговой рубящий' — по трети попавших под удар целей промах, а из попаданий половина оказывается не смертельной. 'Рубящий удар' — три попадания из четырех, двое падают убитыми. Больше Артем ничего не успевает, снова предложение возродиться, штраф на статы уже 50 %. До окончания осады 1:04:22.

Возродившихся горожан больше не отправляют никуда с центральной площади. Формируются новые партии, выстраивая оборону улиц ведущих на площадь. Через семь минут приходит известие, что группа, прикрывавшая западное направление, смята. Еще через четыре минуты оказывается, смята оборона северного направления. Южное направление успешно держится. Хоть там и было больше всего ящеров, но ведь и значительная часть резервов ушла именно туда сразу после пролома ворот.

До окончания осады 0:46:54, когда подошедшие с западной стороны ящеры начинают атаку. Что-то сбилось в командном механизме ящеров, атака начата сходу, без сосредоточения всех сил и достаточно неорганизованно. Как результат: атака быстро захлебывается, с крайне большими потерями для ящеров и малыми для обороняющихся, удержавших строй. Отступившие и сосредоточившиеся ящеры с западной стороны все стоят и не атакуют, явно ждут, пока закончат подготовку к атаке ящеры, идущие с северной стороны.

Сообщают о том, что половина союзников вошла в город

через восточные ворота и теперь наносит беспокоящие удары по ящерам северной и южной сторон. Прикрывающие южную сторону все еще держатся, хоть и не получают подкреплений.

Всем ясно, что результат осады будет определяться прямо сейчас на центральной площади. Двери ратуши рубить не менее 15 минут даже если не будет помех. Понимают это и ящеры и готовят последнюю атаку со всей тщательностью.

До окончания осады 0:38:05, когда со всех северных и западных улиц, ведущих на центральную площадь, устремляются густые ряды атакующих ящеров. Ящеры вкладывают все оставшиеся войска в эту последнюю атаку.

А когда до окончания осады остается 0:37:30, всем становится понятен победитель, потому что на плотные толпы ящеров обрушиваются АОЕ удары магов. Маги тоже немало гибли за осаду и их удары ослабели из-за штрафов на статы, но они компенсируют это большим числом АОЕ в одно место, а невероятно плотные ряды врагов, приводят к страшным потерям. Ящеры забыли об АОЕ, или о том, что прошел очередной час и заклинания перезарядились. Скорее всего, этого бы не произошло, если бы за осаду не была выбита значительная часть офицерского и командного состава армии ящеров. А командование без личного присутствия, только по докладам, оказывается куда менее эффективным и запаздывающим.

Ящеры отходят вглубь улиц северной и западной сторон, чтобы отлечить редких выживших после АОЕ, и переформировать партии. Оставшихся не хватит для захвата площади. Даже если к ним подойдет группировка с южной стороны, по времени уже не успеют. Южной группировке около десяти минут хода, да 15 минут на двери ратуши, значит на захват площади всего 10 минут — абсолютно нереально.

До окончания осады 0:33:20. С южной стороны докладывают, что ящеры прекратили атаку и отходят к городским воротам. Все, победа! По правилам осад: если осада неудачна и к концу нее осадная техника не разобрана и переведена в походное положение, то она уничтожается с 50 % вероятностью. Ящеры отходят спасать свое имущество.

По алли чату звучит приказ, всем обороняющимся со штрафами на статы в 25 % и менее — начать преследование ящеров, единственное исключение медлительные Шати.

Хороший приказ, — улыбается про себя Артем. — Формально приказано преследовать ящеров (что должно понравиться союзникам), а по факту скомандовали — всем оставаться на местах.

Обороняющиеся ждут еще 15 минут на площади и начинают

по-тихому сваливать из онлайна. Дескать, за оставшиеся 15 минут двери в ратушу все равно не пробьют, даже если все уйдут с площади. Почти на всех штрафы на статы, так что в ближайшие часы играть мало, кто хочет, а там и ночь наступит. Артем все же ждет на площади, до самого конца осады, конечно, это на первый взгляд бессмысленно, но… Но бессмысленно только в данный момент, а вот когда-нибудь за подобные игнорирования дисциплины придется дорого заплатить. Так что почти все авторитетные игроки остаются на площади до конца осады, объясняя это и показывая живой пример сомневающимся соклановцам.

Артем уже хочет идти ужинать и спать, но его атакует Татьяна с требованием передать ей копье и кольца.

— Ты опять играть? — шокирован Артем, — да сколько на тебе штрафов на статы?

— Всего 50 %, но через 8 минут один штраф спадет! Я понемногу буду, — отвечает Татьяна, усаживаясь Артему на колени.

— Ну, хоть поужинаем вместе? — сдается Артем

— Да конечно, — подхихикивает Татьяна, — я, между прочим, поставила разогреваться, пока ты на площади речи толкал про дисциплину. Готова за дезертирство понести наказание — и показывает Артему язык.

Смеющийся Артем перекидывает девушку через плечо и несет в спальню — наказывать.

*****

Фрагменты доклада в одном из закрытых институтов.

… к сожалению также не удается выйти на языки программирования основных галактических рас. Все пути оказываются намертво перекрыты. В результате мы можем пользоваться, не понимая, чем пользуемся, и на каких принципах оно работает, не говоря уже о внесении изменений. Как следствие, мы работаем либо с их операционными системами, либо с нашими земными, эмулированными все теми же их операционными системами. Причем, судя по времени, которое занимает разработка любого эмулятора — она проходит в автоматическом режиме силами ИскИнов, без привлечения живых инопланетных программистов. Так, например, полная эмуляция Mac OS со всеми возможностями Macintosh, заняла 18 минут с момента подачи запроса. Windows, Linux, OS/2 — все в пределах 11–27 минут.

С точки зрения рядового пользователя очень удобно: Вел он, допустим, у себя бухгалтерию на PC, поднес таблетку миникомпа поближе к жесткому диску и мысленно приказал скопировать

информацию и воспроизвести рабочую среду. И все — дальше можно вести эту бухгалтерию уже на миникомпе. Подошел потом к принтеру и скомандовал миникомпу использовать его для распечатки бухгалтерского отчета.

А с точки зрения земного программирования: Стопор и полное начихательство на права интелектуальной собственности. Земные программисты вынуждены писать программы под архитектуру земных персональных компьютеров, чье развитие практически остановилось, по причине сошедших почти на ноль продаж. При этом сами программы пишутся либо энтузиастами, либо в рамках дотируемых проектов. Коммерческое распространение очень ограниченно, так как всегда можно взять и нелегально перекопировать на миникомп. А в процессе эмуляции действует 'программа устранения сбоев и ошибок, мешающих полноценной работоспособности'. И под предлогом борьбы со 'сбоями и ошибками' удаляются все земные системы препятствия не лицензионному копированию.

Нет, в ГФ есть и патентное право и интеллектуальная собственность. Но ее надо зарегистрировать… А регистрационные сборы таковы, что человечеству проще купить 10 технологий у ГФ, чем зарегистрировать что-то свое одно.

При этом человечество активно подталкивают к переносу всей информационной базы именно на миникомпы. Ибо с миникомпа украсть информацию нельзя (во всяком случае, людям), а с земного компа может украсть информацию любой, кто поднесет свой миникомп достаточно близко. Конечно, банки или корпорации могут позволить себе хранить железо компьютеров за надежными стенами бронированных хранилищ. А вот все, кто не столь богат…

… очень жесткая законодательная база в вопросах 'Незаконного прогрессорства', причем индивидуальная ответственность предусмотрена, только для представителей наиболее продвинутых цивилизаций ГФ. А вот для всех развивающихся цивилизаций действует принцип коллективной ответственности. Попросту говоря, ГФ использует данный закон как повод для легального геноцида развивающихся цивилизаций, склонных к обмену и распространению своих технологий. После первого нарушения следует уничтожение орбитальной бомбардировкой 16 крупнейших городов цивилизации уличенной в 'Незаконном прогрессорстве', причем это именуется 'Вынесением первого предупреждения'. 'Второе предупреждение' — 64 города. После третьего нарушения — уничтожение всей цивилизации.

Нам следует радоваться, что ГФ устанавливает фильтры на

технологическую информацию во все автоматические системы перевода. Иначе, для гибели цивилизации хватило бы какого-нибудь брошенного девушкой и обозленного на весь мир студента физтеха. ГФ сразу отключает подобным нарушителям возможность использования галактической инфо сети. Ведь если бы цивилизации уничтожались за все неудачные попытки индивидуумов нарушить закон, то потребовалось уничтожить процентов 95 развивающихся цивилизаций. А значит, данный закон пришлось бы пересмотреть, ведь формально закон предназначен, наоборот, для сохранения развивающихся цивилизаций.

Поэтому ради сохранения норм закона, ГФ предпочитает игнорировать неудачные попытки и жестко наказывать за успешные. После каждого успешного нарушения закона, происходит не только наказание цивилизации нарушителя, но и анализ 'дыры' в защите, и ее перекрытие. Таким образом, под полное уничтожение подпадают только цивилизации целенаправленно и долговременно пытающиеся распространять технологии.

Земные спецслужбы жестко отслеживают деятельность религиозных сект, стремящихся к 'концу света' и им подобных. К сожалению, просочившаяся информация подвигла часть сектантов к поискам способов спровоцировать орбитальные бомбардировки, а то и полный геноцид человечества.

Также, спецслужбам приходится вести постоянное наблюдение за психическим здоровьем и эмоциональным состоянием земных лингвистов, изучающих галактические языки.

*****

Отступление.

Анна Павловна Лодочникова — 58 лет, в прошлом инженер-технолог швейного производства. В настоящее время безработная. Основной источник доходов онлайн-фермерство, 'Великолепная игра'. Игровая специализация — баффер. Игровой ник — Анна Лодочникова. Предпочитает, что бы звали просто по имени. Если зовут по имени и фамилии — реагирует спокойно. Если по имени отчеству — резко отрицательно. В конце концов, у женщин есть свои милые слабости. Если игра позволяет корректировать в определенных диапазонах свой внешний вид (но не статы), то какая женщина откажется вместо 58, выглядеть на 35 лет? А в таких условиях Анна, просто Анна, звучит гораздо приятнее Анны Павловны.

Как только стала понятна успешность обороны Криадра, Анна сообщила в клановом чате, что собирается с утра отправиться в ближнюю стартовую локацию, помочь начать игру племяннику

(на самом деле внучатому племяннику). И если, у кого-нибудь из клана тоже есть друзья или родичи, которые будут пробовать игру, то может помочь и им. Таких желающих набралось еще шестеро. Ну а руководство клана подтвердило, что неделя помощи новичкам, будет засчитана как работа на нужды клана с соответствующей оплатой. Для женщины мистика, с изначально невысокими физическими параметрами, это было даже выгоднее, чем непосредственно работать на руднике. Обычно раз в несколько недель, как накапливалась новая группа потенциальных соклановцев, кто-нибудь из опытных игроков (чаще всего бафферов) отправлялся оказать помощь новичкам.

Анна подошла к банку и выложила из сумок все содержимое. Во время осад имущество не терялось вообще, но теперь осада кончилась. За надетое снаряжение женщина не опасалась — отрицательной кармы у нее нет, так что шанс выронить, равен нулю. Бафферы вообще очень редко становятся ПК, как правило, такое происходит, когда вся партия убивает не являющегося в данный момент законной целью врага и относительно слабый удар баффера случайно оказывается последним. Впрочем, такие небольшие и редкие штрафы на карму исправляются обычной охотой на мобов в составе партии.

Затем Анна предприняла довольно долгий (особенно с учетом 37,5 % штрафов на статы) путь из центра города до ворот, а потом до ближайшей локации с мобами. Дальше предстояла достаточно неприятная часть (прежде всего психологически) — стоять и смотреть, как тебя грызет монстр. Немножко жаль теряемого опыта, но за выигранное время, этот опыт можно откачать многократно. И вот последний укус.

Выскакивает системное сообщение о смерти с предложением возродиться в ближайшем городе Криадре.

'Отказаться'.

Появляется системное сообщение 'Если вас не устраивает город Криадр, как точка возрождения, вы можете возродиться в ближайшей стартовой локации'.

'Подтвердить'.

Новое системное сообщение: 'Так как ближайшая стартовая локация серьезно удалена от места вашей гибели, возрождение произойдет только через 12 стандартных галактических часов. Подтвердите согласие'.

'Подтвердить'.

Вообще-то такая система создана, дабы игроки не застревали во враждебных городах, на выходе из которых их будут все время убивать в ПК. Ведь в некоторых городах отсутствуют телепорты, да и можно остаться без средств на телепорт. А стартовые

локации принадлежат NPC, они не доступны для захвата игроками и окружены обширной зоной, где невозможно ПВП, а значит незаметно уйти куда легче, чем через городские ворота.

Анна же воспользовалась таким способом попасть в стартовую локацию из-за расстояния: лучше потерять опыт, который можно откачать за час-полтора, чем два дня бежать по дороге. А 12 часовая задержка — ерунда, все равно скоро ночь, да и с утра будут, весьма кстати, несколько свободных часов — сделать накопившиеся домашние дела. Ну и набравшиеся штрафы на статы пройдут.

Женщина связалась со своими будущими подопечными и сообщила время, когда появится в игре. Четверо обещали присоединиться сразу, еще трое должны были подтянуться в течение дня.

За десять минут до того, как ее персонаж должен был возродиться в стартовой локации, Анна создала видеочат с четверкой своих будущих подопечных.

— Теперь приступим, — уверенно начала Анна, — рекомендую всем сесть на что-нибудь вроде мягкого кресла или прилечь на кровать. Это желательно, потому что у большинства в первые часы не всегда удается разделять команды собственному телу и мысленное управление персонажем в игре. То есть, при волнении, ваша рука или нога в реале может пытаться повторить ваши действия в игре. Но это быстро проходит… хотя, бывает, и некоторые опытные игроки орут в реале, в моменты больших удач или огорчений в игре.

— Далее игра предложит вам три начальных локации на выбор. На самом деле, локаций доступных для людей в сотни раз больше. Но их название или код необходимо ввести самим. Я вам скидываю код локации, в которой я нахожусь. Не вводите его на виртуальной клавиатуре, во избежание ошибки! Просто скопируйте в поле ввода.

Анна еще раз внимательно осмотрела своих подопечных: Две девочки, постарше и помладше, мальчик, и седой сухощавый мужчина, который даже в кресле сидел, вытянув в вперед не сгибающуюся в колене левую ногу.

— Тебе Алена, — Анна перевела взгляд на младшую девочку, — лучше нажать на 'Среднее по расе тело'. Позднее, когда подрастешь, игра позволит пересчитать параметры тела.

— А что значит 'Приобрести тело из списка', - перебил Анну мальчишка.

— Это не для нас, — с грустью ответила женщина, — это очень и очень дорого.

— Остальным следует выбрать 'Соответствующее

физическому тело', - продолжила Анна.

— И мне тоже? — с явным сомнением спросил седой мужчина, показывая взглядом на свою ногу.

— И вам тоже, — твердо ответила Анна, — поверьте мне Богдан Станиславович, я знаю что рекомендую.

— Примерно через минуту система закончит анализ ваших физических тел и формирование игровых персонажей, — продолжила Анна, загружаясь в игру сама. — Игра автоматически сформировала вам уникальные имена, на основе ваших имени, фамилии, отчества и возможно дополнительных данных, если ФИО уже заняты. В начальном городе будет простенький квест, дающий возможность поменять имя, на то, которое вы хотите сами (естественно, если оно не занято). Продуманно делайте выбор нового игрового имени! Бесплатно такая возможность предоставляется только один раз. Последующие изменения имени только за плату и это весьма дорого, — все это женщина говорила на пути от круга возрождения к залу новичков.

— Справа от вас небольшой фонтан, — зашедшая в зал Анна сразу стала набрасывать бафф на своих подопечных, продолжая говорить, — Богдан Станиславович, опустите в него руку, да и всем остальным тоже на всякий случай стоит. Дети скорее всего ничего не почувствовали, а вот ваша нога Богдан Станиславович…

— Она снова работает! — радостно и как-то смущенно ответил мужчина.

Видимо он об этом слышал, но до конца не воспринимал, — размышляла Анна, — надо с ним поделикатнее. Похоже, не боящийся работы, сильный духом человек, не привыкший ни от кого зависеть и всего добиваться сам. Прямо ощущается исходящее от него смущение из-за травмы. Человек не привык получать чью-то помощь, скорее всего наоборот всю жизнь помогал сам. Помогать ему буду очень аккуратно, ни в коем случае не создавая ощущение помощи.

Это фонтан исцеления, такие есть во всех стартовых городах, — уже вслух продолжила Анна. — В игре он исцеляет персонажи от любых травм, скопированных с физического тела. Даже если нет рук или ног, они восстановятся, с развитостью пропорциональной остальному телу. Парализованного человека достаточно просто побрызгать водой из фонтана. Но, увы, это все только в игре… — и уже задумчиво, — хотя, вроде и был ряд случаев, когда у активно игравших парализованных людей, возвращалась чувствительность и подвижность в реальности. Кстати, не стоит пытаться запасать эту воду в бутылках, она теряет все свойства дальше пяти метров от фонтана.

— Итак, теперь вам нужно сделать выбор, — переключилась на новую тему Анна. — Пойдете ли вы по пути воина, либо заклинателя. Кто планирует быть воином?

Воином пожелал быть мальчик, что было ожидаемо и, как ни странно, младшая девочка. Анна постаралась осторожно ее переубедить, но та твердо стояла на своем, — она желает быть воительницей и все!

— Ну что же, вам как будущим воинам, на этом этапе проще, — продолжила Анна, — сейчас я скину вам, разрешенную разработчиками игры вспомогательную программку. Вы ее запустите, и в игре появится указатели, куда бежать, с какими NPC и в каком порядке говорить, для взятия нужных квестов, а так же каких монстров бить. Когда пройдет полчаса, упадут мои баффы. Так что, когда замигают их иконки (это значит, они скоро закончатся), бегите к выходу из города, я буду там и обновлю вам баффы.

— Теперь мы, оставшиеся, — Анна посмотрела на старшую девочку и мужчину, — пойдем к кварталу заклинателей и по пути обсудим, кем собираетесь стать вы.

— Кем хочешь быть ты, Анастасия? — спросила Анна девочку.

— Я буду лекарем, — затараторила девочка, — Комар обещал… Ой… Дядя Виталий обещал сразу взять меня в партию лекарем, как только сделаю 16 уровень и дальше меня в составе партии докачать, — и после короткого молчания неуверенно закончила. — Вы только маме не рассказывайте, она после такого всегда ругается и говорит, что взрослых надо уважать и не называть родного дядю Комаром. А он сам ничего, смеется только…

— Хорошо, хорошо, — с улыбкой ответила Анна и, повернув голову, обратилась к мужчине, — ну а вы, Богдан Станиславович, какой из путей заклинателей выбираете: магов или мистиков?

— Ну, во-первых, давайте вы будете звать меня просто Богданом, без отчества, а то я крайне неловко чувствую себя, когда вы зовете меня по имени отчеству, а я вас просто Анной.

— Договорились, — согласно кивнула Анна.

— А что касается пути, — продолжил мужчина, — если я правильно понял то, что, мне объяснял знакомый, то мистики больше сосредоточены на усилении и поддержке своих или наоборот ослаблении противников, а маги скорее на нанесении урона. Не могли бы вы рассказать поподробнее?

— Ну, хотя это и довольно грубое, но в целом, верное описание, — начала отвечать женщина. — Мистические пути: Тела, Духа, Разума, Иллюзий, Шаманизма и Призыва,

действительно больше ориентированы на поддержку, ну разве что, за исключением последнего. Вот, например, Анастасия как будущий лекарь, сейчас станет на путь мистика. До 16 уровня ей будут одинаково открыты все мистические пути. Но лучше всего ей будет сосредоточиться на магии тела. Потому что на 16 уровне она сможет взять класс 'Лекарь', это значительно увеличит ее возможности в магии тела и снизит во всех остальных. Без такой специализации она, конечно, сможет лечить, но слабо и недостаточно быстро, что бы серьезно помочь партии. Я, например, прошла такой же путь, но как баффер выбрала магию Духа, вообще-то, почти в любой магии есть как минимум два заклинания-баффа, но сфера Духа (не путать с призываемыми духами) дает наиболее сильные и разнообразные баффы. Что делают мистики сфер Призыва и Иллюзий, думаю понятно из названий. Шаманизм — наиболее универсальное и потенциально сильнейшее направление, но очень медленное в произнесении заклинаний. Сфера разума позволяет управлять животными и монстрами, а так же потенциально получать редкие и даже уникальные квесты от NPC. В пвп позволяет воздействовать на других игроков, но достаточно простыми воздействиями: развернуть, сбить прицел и.т.д. Теоретически можно и устанавливать на пару минут полный контроль, но на практике для этого нужен либо большой перевес в уровнях, либо невероятно хорошее и дорогое снаряжение.

Магия Огня, Воздуха, Воды, Земли, Света и Тьмы действительно больше ориентирована на прямой урон. Хотя, например некромант так же силен подъемом нежити и проклятьями, работающими как дебаффы на врага. Впрочем, определенные призываемые существа есть у всех заклинателей: элементали, нежить, духи, животные, овеществленные иллюзии, демоны и даже ангелы у прокаченных световиков.

— Ну, что же, — ответил Богдан, — я, пожалуй, остановлюсь на магах. А каким конкретно магом быть, определюсь к 16 уровню. Ведь выбор стихий у всех магов на 16 уровне?

— Да, в основном это так, — ответила Анна, — стандартные магические классы доступны с 16 уровня. Есть правда еще и продаваемые за ГК классы, они в чем-то эффективнее, но очень дороги. У воинов система чуток другая, но сейчас не о ней. Кстати, если поняли что ошиблись с выбором класса, то его можно поменять. Но делать это лучше сразу, как поняли ошибку, так как при отмене класса теряется половина ВСЕГО опыта и для высокоуровнего игрока это может означать потерю десятков уровней. Или, чтобы не терять опыт, — плата в ГК, соответствующая земной яхте.

— Вот мы и пришли, — сказала, останавливаясь, Анна, — Гильдия магов слева, а мистиков справа, но не спешите заходить. Игра устанавливает всем землянам одинаковые параметры, отвечающие за магию и мистику. Автоматический переводчик называет их: интеллект магам и мудрость мистикам. В принципе данные параметры позволяют произносить заклинания, но с трудом… по пяти бальной шкале примерно на тройку с минусом. В общем, с предложенными статами играть магом или мистиком практически нереально. Но, при выборе пути заклинателя, дается возможность уменьшить три физические характеристики (силу, ловкость, выносливость) на 30 % каждую и увеличить на сумму срезанных характеристик интеллект или мудрость. Нельзя уменьшить скорость и непрофильный заклинательный стат. То есть маг не может уменьшить мудрость, а мистик — интеллект. Что касается силы и ловкости: их уменьшают почти все заклинатели. Выносливость — по обстоятельствам. Кстати, оригинально преодолено то, что маги и мистики теряя в физических статах, должны быть гораздо менее эффективны в добывающих профессиях. Считается, что, например, добывая руду, мистик за счет мудрости угадывает куда лучше ударить, что бы отколоть кусок (ну а маг, соответственно за счет интеллекта, высчитывает то же самое) Некоторое снижение производительности все же есть, но не такое большое. То есть, снизив на 30 % физический стат и перенаправив в интеллект, либо мудрость, производительность снизится всего на 4%

— А что бы вы посоветовали мистику? — спросила Анастасия.

— Мистику, собирающемуся играть в партии, я бы однозначно посоветовала срезать все по максимуму и увеличивать мудрость. Если уж во время кача мобы стали бить лекаря, — то положение настолько плохо, что дополнительные физические статы лекаря, все равно не спасут партию.

— Ну, а магу? — спросил Богдан.

— Ну, а магу в зависимости от рискованности и авантюризма, — ответила Анна.

— Значит, будем рисковать, — произнес Богдан, заходя в гильдию магов.

Когда Богдан и Анастасия вышли из гильдий магов и мистиков, Анна продолжила:

— Каждые восемь уровней, магам и мистикам даются новые заклинания. Причем не одно, а от 6 до 14 в каждой доступной стихии или сфере. Но вы у себя видите список, в котором доступно пока только одно единственное заклинание, на каждую стихию/сферу. Только одно, самое простое заклинание из

дающихся каждые 8 уровней, не требует никаких дополнительных условий.

У всех остальных есть дополнительные требования, например: магия огня 6,25 %, магия огня 12,5 % и так далее. То есть в полной мере вы сможете использовать заклинания той области, которую развиваете.

Ну а теперь вот вам каждому по программке, и с оптимальным путем исполнения квестов для мага и мистика. Я буду у выхода из города, прибегаете, когда спадут баффы, появятся вопросы или отбегаете всю программку.

*****

Проснувшийся Артем привычно отобрал у жены копье и кольца, после чего отправил ее спать. По пути к воротам просматривал алли чат. Почти все члены альянса, находящиеся вне Криадра, собирались вновь в городе к следующей осаде. Так что к следующей осаде 12 тысячный альянс сможет реально выставить 10–11 тысяч для обороны своего города и 2–2,5 тысячи ударных сил для поддержки других городов, чье время осады не совпадет с Криадром. Да и другие города сосредотачивали силы и готовы были выставить отряды поддержки, кто пятьсот, кто тысячу бойцов, а кто и две.

Пока Артем спал, вовсю разворачивалась политическая возня. Почти все конфликты были приостановлены, как минимум четырех дневные перемирия (аккурат до окончания следующих осад) заключили даже самые старые враги. Все были встревожены перспективой появления поблизости государственного образования. Да еще и молодого, только начинающего свое формирование. Сейчас все окрестные города готовы выставить отряды поддержки, суммарно способные, пожалуй, и в поле разбить ящеров. А ящеры, похоже, понимая это, разбились на десятки колонн и уходили все дальше от Криадра. Но, увы, не факт, что это не было обманным маневром. Ящеры явно находились на стадии первых попыток сформировать 'филиал' своего государства в игре. И уже столкнулись с тем, как все владельцы городов готовы разом объединяться, дабы не допустить возникновения такого 'филиала' рядом. Поэтому, для них разумнее всего попытки внезапных ударов на крупные, способные стать базой города. (Только в больших городах круг возрождения не имеет ограничений. В малом городе возможно 8, а в среднем 16 тысяч возрождений в сутки). Ну а при провале захвата города — покинуть взбудораженный, готовый к совместному отпору регион. Потому все и стягивали силы, а то ведь будет мало сил — ящеры могут и не уйти искать удачу в отдаленных местностях.

Ближайшее государственное образование находилось почти в двух неделях пути от Криадра и было весьма старым и рыхло-аморфным.

Впрочем, это была естественная эволюция, государственных попыток вмешиваться в игру. Ведь государство, приходя в игру, пытается перенести в игру модель собственных структур. А как вы думаете — если всем государствам в реальности не хватает УМНЫХ и ЧЕСТНЫХ руководящих кадров, то откуда такие возьмутся в государственных структурах в игре? И это при том, что возможности проверки перемещения ценностей в игре намного ниже? А ни что так не подталкивает к коррупции, как осознание бесконтрольности, пусть даже частичной. Конечно, возможен вариант, когда гражданские руководители не назначаются сверху, а избираются на местах. Вот только система выборов делает руководителем, вовсе не самого умелого и честного, а самого профессионального лицедея. Ну а лицедей помимо собственных финансов, заботится еще и о грядущих перевыборах, а значит 'об интересах большинства'. А кого, вы думаете, большинство: тех, кто проводит в игре 12–16 часов, или 2–4 часа? Конечно последних больше. Вот под их интересы и начинает подстраиваться лицедей. Ну а те, кто играет 12–16 часов, кто приносит больший доход, кто несет основные усилия по защите и обороне — они оказываются в положении 'чем больше тащишь — тем больше нагружают'. Как результат, они начинают уходить, уходить подальше от государственных образований, с их либо назначенными сверху, либо 'демократически выбранными' лидерами. Ну а покинутые ими города остаются — с упавшими доходами, вороватыми лидерами, резко сократившейся военной мощью.

(Собственно такова и была история альянса, владеющего Криадром, — старейшие игроки и основная сила альянса, были именно активными игроками, ушедшими из 'филиалов' земных государств, возникших около стартовых локаций, предлагаемых землянам. Потом подвернулась возможность внезапным ударом захватить Криадр. Ну, а, уже владея городом, альянс стал пополняться знакомыми и родственниками).

Есть, конечно, у государств еще сильный козырь в виде армии — строгая дисциплина, жесткие командные структуры, высокая организованность. Вот только какова обычная численность армии? Ну, например, в наше время на земле, самые богатые и промышленно развитые страны, могут себе позволить содержать в мирное время, армии численностью от 0,5 % до 1 % населения. А ведь чем дальше в прошлое и ниже технологическое развитие, тем меньше были численно армии, относительно населения

стран. Потому что, чем ниже уровень технологий, — тем меньше каждый отдельный житель производит избыточных продуктов, которые можно потратить на армию.

А ведь армии существуют не сами по себе, останься государство без армии и его съедят соседи. Но направить часть армии надолго в игру — это все равно, что ее лишиться. Ведь любая армия требует постоянной подготовки и тренировки. Что будет с вашими танкистами, летчиками, моряками, ракетчиками, десантниками, артиллеристами и т. д., если вместо профессиональной подготовки, они будут торчать в игре?

И ведь чем дальше в прошлое — тем, как ни странно, больше требуется времени на военное обучение. Обучить в реале владению мечом намного сложнее, чем автоматом Калашникова. А, например, подготовка английского лучника длилась восемь лет. Так что безболезненно для обороноспособности, надолго в игру можно направить только самые низкокачественные части вроде стройбата. А толку с них — неважные физические кондиции, низкая дисциплина и никакая мотивация.

Размышляющий обо всем этом Артем, наконец, встретился с остальными из четверки и отправился на кач. Основной темой разговоров во время кача, были все те же ящеры: Кобальт и Артем полагали, что те по-настоящему уходят, а вот Мара и Эля подозревали подвох. Очень уж демонстративно уходили ящеры, по главным дорогам, вступая в пвп при малейшей возможности, хотя сами себе карму и не стремились портить и чистым ПК не занимались. Да еще и по пути рейд боссов резали, даже нулевых.

Вообще идея рейд боссов была решена разработчиками игры в их стандартной манере: максимально провоцирующая пвп и снижающая вероятность дропа. Мало того, что рейд боссы появлялись после гибели только через 16 дней, так еще и сразу после появления вероятность дропа с них была нулевая. Потом в течение 11 дней рейд босс, как бы накапливал 'богатство', постепенно доходя до базовых вероятностей дропа. То есть, если убить рейд босса через день после спавна — вероятность дропа будет меньше 10 % от базовой. В теории выгоднее всего было убивать рейд боссов по окончании одиннадцатого дня. Вот только конкуренты то могли прибежать и убить босса на 10 день, или на 9, 8 и т. д. Как результат, кланы, претендующие на рейд боссов, вынуждены были держать наблюдателей за боссами и боевые группы, постоянно готовые бежать на пвп с конкурентами, посягнувшими на босса. Это вызывало огромное количество конфликтов, претензий, пвп, пк и бессонных ночей игроков, охраняющих боссов не в свой прайм-тайм. И все равно, большинство рейд боссов убивалось раньше их полного 11

дневного 'созревания'. Так что главные неофициальные цели: уменьшение дропа с боссов и уйму 'развлекухи' для игроков, такая система обеспечивала. Кстати, если босс переживал свой 11 день, рост его 'богатства' не останавливался, хотя и резко замедлялся, примерно до 1,25 % в день, то есть, если босс имел базовую вероятность дропа 3 %, но простоял 50 дней, то его 'богатство' достигало 150 % от нормы, и вероятность дропа с него становилась 4,5%

Делалось это для того, чтобы не было бесполезных боссов в игре: трудно убиваемых, далеко расположенных и т. д. Раньше или позже любой босс 'богател' настолько, что становился интересной целью. Правда, для большинства рейд боссов это происходило гораздо раньше их 11 дня созревания.

Но во всех схватках за рейд боссов, была одна вещь, считающаяся неприемлемой, что-то вроде применения химического оружия на земле: убивать рейд боссов, появившихся менее трех дней назад, фактически без выгоды для себя, просто чтобы навредить остальным.

Ящеры занимались именно этим, приобретая уйму злопамятных врагов. Что вызывало вопросы об их политике: То ли они планируют уйти очень далеко, где им будет плевать на враждебность оставшихся здесь, то ли нарочно притворяются, симулируя готовность уйти.

Артем регулярно поглядывал на статистику персонажа и во второй половине дня, наконец, дождался — выскочило системное сообщение:

'Поздравляем, ваше умение владения копьями достигло 100 % и перешло на уровень эксперт. Все ваши удары и спец удары получают +12,5 % урона и +12,5 % скорости.'

Брошен быстрый взгляд на статистику:

Копья Эксперт 00.01 % — Бонус +12.5 % — Всего Эксперт 12.51 %. Артем порадовал партию сообщением о переходе своих умений на новую стадию. Все-таки осада взяла немало опыта, зато прибавила умений в оружии куда больше, чем дают мобы.

Кобальт тоже подхватил эту мысль, но интерпретировал ее по своему: нужно сместить место кача, туда, где мобы будут погуще. Девушки бурно вознегодовали, в 'деликатных' выражениях объясняя Кобальту, что достаточно наумирались на осаде. В конце концов, ближе к вечеру, Кобальт их все же переубедил. Под обещание прекратить поиск нового места кача после первой же смерти. Решили все же откачаться стандартно 12 часов и уже, потом пойти искать новое место, что бы не мучиться со штрафами на статы, а сразу после смерти закончить кач. В результате бродили еще полтора часа, нашли два хороших места

для кача, как раз для возросшего ДПСа Артема. А ничего так и не происходило, пока Кобальта, наконец, не убили мобы. Оставшиеся подобрали выпавшее с Кобальта, и отправились в город — вернуть ему дроп и, закончив игру пойти спать. Все время пути до города, улетевший возрождаться Кобальт ругался в чате партии: Он был убежден, что девушки не отлечили его специально, что бы, наконец, пойти спать.

И никто не знал что через 5 дней, на очередной встрече — пьянке Московских соклановцев, Эля подарит Кобальту танк. Большой игрушечный танк, с оторванной собственноручно башней, зато обвязанный шикарнейшей розовой подарочной ленточкой, с надписью 'Кобальту, самому безбашенному танку'. А еще через три недели, окончательно разобравшиеся в своих отношениях, Кобальт с Элей решат снимать одну квартиру и жить вместе.

*****

Фрагмент лекции в одном институте систем управления.

— А теперь можно задавать вопросы, — этой фразой профессор закончил лекцию.

— Мой вопрос, не совсем по теме лекции, но близко, — убедившись в молчании остальных, начал один из студентов. — Почему все-таки сворачиваются государственные программы участия в игре?

— Попробую объяснить на примере. Прекрасным примером будут происходившие в 19 веке 'золотые лихорадки'. Почему же все россыпное золото отдавалось на откуп толпе? Ведь не думаете же, вы, что раньше власть имущие были менее жадны? Вам не приходило в голову, почему во время "золотых лихорадок" государства не пытались САМИ добывать золото? — закончил череду наводящих вопросов профессор.

— Но ведь это нереально дорого бы обходилось! — отвечает на собственные вопросы профессор. — Пригнать десятки тысяч солдат, для контроля территории, нанять огромное число рабочих. Причем, всем рабочим обеспечить нормальную зарплату и условия жизни. К каждой группе рабочих приставлять наблюдателей, следящих за отсутствием хищений. И надзирателей за наблюдателями и все равно система получается мало контролируемая и подталкивает к укрытию части добытого.

Намного эффективнее просто установить разумные закупочные цены на золото. С одной стороны оставляющие прибыль покупателю в лице государства и его банковской системы, а с другой не вынуждающей старателей вывозить золото контрабандой и продавать банковским системам других государств. И все: Люди сами будут работать изо всех сил, по 12–

16 часов в день, не требуя себе ни нормальных жизненных условий, ни повышенных зарплат. Небольшому проценту будет удаваться разбогатеть (или хотя бы обеспечить себя) за счет везения или невероятно упорного труда. А основная масса будет работать, ради надежды, фактически только за еду и как работать! Ни за какую зарплату такого старания и усердия не получишь. А результат — золото все равно стечется в те же руки, вот только себестоимость его получения будет ниже.

Естественно это касается только россыпных случайных месторождений, любое коренное месторождение власти наоборот не позволяли самодеятельно разрабатывать. Законодательно запрещая частным старателям разработку коренных пород и использование машин.

А в чем принципиальная разница между 'золотыми лихорадками' и сегодняшней добычей ГК в виртуале? Да ни в чем! Не считать же принципиальным, факт меньшей выгодности добычи ГК и одновременно меньшей себестоимости добычи. А так все тоже — фактически те же случайные, редкие источники недолгих больших доходов для меньшинства и основная масса, получающая весьма скромные доходы. Но, зато, вся эта масса постоянно перебирает тысячи и миллионы путей увеличить свои доходы.

Ну, а долговременных и богатых источников ГК, так сказать 'коренных золотых месторождений' не предусмотрено самой логикой игры. Ведь разработчики не стремятся обогащать кого-либо кроме себя. Так что такой источник может возникнуть только в результате сбоя и будет достаточно быстро ликвидирован игровыми ИскИнами.

Назовем вещи своими именами: государству нужен РЕЗУЛЬТАТ, а не ПРОЦЕСС. Государству нужно поступление ГК и абсолютно наплевать, сколько там игровых городов будет числиться принадлежащим государству. И вот выбранный мэр или назначенный губернатор, какого-нибудь игрового города стонет, что активные игроки бегут, падает обороноспособность и доходы. Требует от государства принять меры и вернуть их назад. А государству это зачем? Ведь все ГК, что игроки заработают, — они все равно принесут продать государству. А значит, какая разница, где они их заработают? Раз они бегут от этого мэра — значит, уверены, что вдали от него будут зарабатывать больше ГК. И это большее ГК, будут все равно приносить государству. Мэру конечно плохо, — мимо него проходит поток средств, но он вообще получается лишнее звено. Ушедшие в 'свободное плавание' игроки без него прекрасно обходятся, сами организуя собственные системы управления, отвечающие интересам данной

конкретной группы игроков.

Вы скажите: 'Ну, есть же и умные и честные руководители'. Да, есть и те, кто руководит и умно и справедливо. Но! Справедливостей много! Есть социальная справедливость, когда первоочередными являются интересы наиболее нуждающихся жителей. Для кого-то она прозвучит как 'ты новичок, тебе поможем', а для кого-то: 'Ты уже на этой неделе и так заработал, часть твоего заработка не отдадим'.

Есть представление о справедливости, как о всеобщем равенстве, мол 'всем поровну' — она сразу подрывает желание работать. Есть справедливость, основанная на времени работы, а есть на результате. И никакая справедливость, либо комбинация справедливостей не устраивает абсолютно всех! Однако в реале мы живем в мощном государственно-правовом поле. Государство защищает жителей (или хотя бы обещает наказать виновных) от ограбления, убийства, обращения в рабство и т. д. Поэтому, недовольные принятыми в государстве нормами справедливости, максимум стремятся переместиться в государство с другими нормами или изменить нормы своего государства. Но мало кто желает вообще покинуть государственно-правовое поле, например, переселиться в мало-контролируемые области Африки.

А вот в игре наоборот, защита государственно-правового поля слабо нужна, да и игровые принципы сильно эту защиту нивелируют. А раз так, то естественно желание игроков уйти и организовать сообщество на принципах именно им нравящейся справедливости. Как правило, справедливостью довольны те, кто получает больше или по равноценно вложенному и не довольны наоборот те, кто получает меньше, чем вкладывает. Поэтому, в первую очередь уходят те, кто дает системе больше всех, а ведь чтобы давать больше всех, нужно и зарабатывать больше. В результате новые сообщества оказываются более богаты и эффективны, чем брошенные.

Фрагмент разговора в одном закрытом институте.

— Чем больше накапливается информации, тем сильнее подозрения, что ГФ находится в состоянии, как минимум стагнации. Деградации и утери технологий, похоже, ведущие цивилизации ГФ все же стараются не допускать, но развитие имеющихся практически не идет. Увеличение эффективности на 0,7 % по сравнению с технологией двух тысячелетней давности, на полном серьезе, называется успехом и технологическим прорывом. Та же 'Великолепная Игра', считающаяся популярнейшей и новейшей по галактическим меркам, запущена 268 земных лет назад. И с тех пор на игровом рынке не появилось ничего совершеннее, впрочем, как и сама 'Великолепная игра'

ничем не совершеннее того, что выходило тысячу лет назад.

— Я склонен с вами согласиться, коллега. Впрочем, о стагнации основных цивилизаций, образующих ГФ, можно догадаться, анализируя их политику. Продолжающей развиваться продвинутой цивилизации плевать на варваров — слишком большая технологическая фора, чтобы беспокоиться о дикарях. А вот находящуюся в стагнации продвинутую цивилизацию варвары должны беспокоить — ведь рано или поздно кто-нибудь из них сравняется, а то и обойдет технологически.

*****

— Что? Опять цены снизили, или еще какая гадость случилась? — такова была первая реакция разбуженного в 6 утра Артема.

— Да ничего плохого не произошло, — среагировала Татьяна, — тут другое… Помнишь, мы хотели продать 'кольцо друга' на аукционе, плюс подкопить денег и купить тебе стальное копье, а мне оставить из черной бронзы? Все-таки стандартное топ оружие, соответствующее 62 уровню и доступное с 40, на треть дешевле, чем элитник, соответствующий 54–56, но доступный с 8 уровня. Я сейчас на аукционе увидела такое очень дешево, очень! Оно выставлено всего на полчаса, осталось 10 минут. Если ты сейчас досрочно закончишь аукцион на кольцо, согласившись с текущей ценой, и добавим немного денег, полученных за зелья с ПК — как раз хватит и даже немного останется.

Артемов хомяк мгновенно проснулся и, не снимая своей пижамы, разукрашенной написанными на всех языках мира словами 'Халява', кинулся проверять игровой аукцион.

Через десять минут Артему пришлось поволноваться, когда на последних секундах аукциона на копье, кто-то стал перебивать ставки, повышая цену минимальным аукционным шагом. Артем поставил все наличные, что имелись и все же выиграл аукцион, — скорее всего конкуренту не хватило последних секунд, ввести новые цифры, после того, как Артем повысил ставку сразу на 14 минимальных шагов. Теперь у Артема было хорошие оружие и сапоги, которые можно одеть по достижении 40 уровня.

Вообще копья явно недооценены, — думал Артем, — или скорее разработчики, видя непопулярность этого оружия, чуток подправили его характеристики патчами. А ящер, который поменял метеорит на копье черной бронзы, видимо этот момент просчитал. Хотя нет, вряд ли именно он просчитал, скорее кто-то из руководства клана, в котором он играл, посоветовал.

Однако до 40 уровня нужно было еще докачаться и опять потекли однообразные дни. То, что ящеры не явились во второй

раз штурмовать Криадр, даже несколько разочаровало Артема. Хотя разумом он испытывал радость — все-таки серьезная угроза лишиться города миновала. Но есть такая особенность: Даже самые не любящие пвп игроки, в конце концов, наедаются качем так, что пвп воспринимается с восторгом. Но требуется повод для пвп, повод не для противников, а для себя, чтобы не быть удавленными ненавидящими любые потери, собственными внутренними жабами и хомяками.

Прошло еще несколько дней кача, когда вдруг у Артема, после уничтожения очередной кучи слизней, притащенных Кобальтом, выскочили сообщения:

'Внимание, получен квестовый предмет 'Карта пути к логову Великого Слизня'.

'Внимание, 'Карта пути к логову Великого Слизня' подвергалась воздействию слабой кислоты, находящейся в крови слизней и теперь медленно разрушается. До окончания разрушения карты осталось: 1:01:34 секунд'.

Артем открыл в инвентаре отдел квестовых предметов и выбрал 'получить информацию' на пиктограмме, появившейся там карты.

'Карта пути к логову Великого Слизня' — тип предмета: 'Квестовый саморазрушающийся' Активирует квест 'Логово Великого Слизня'. Тип квеста: парти-квест, рекомендованные уровни 36–44. Для старта квеста проследовать в центральную часть болота и использовать карту. До разрушения карты осталось 1:01:23 секунд.

— Народ, — выдал Артем в парти чат, — у меня тут какая-то хрень квестовая ни с того ни с сего появилась.

— Тут нет никаких квестов, — среагировал Кобальт.

— Да, — поддержала Эля, — на этих слизнях никаких квестов нет. Я базы специально проверяла, вдруг хоть самый завалящий попутный квестик на слизней найдется. И ни черта.

— Я лучше вам просто картинку скину, — ответил Артем, после чего отправил сокомандникам скрин с информацией по карте и последними системными сообщениями.

Воцарилось минутное молчание.

— Этого не может быть! — первой не выдержала Мара.

— Точно не может! — голос Эли срывался. — Ведь эта карта по всем параметрам должна быть первым квестом локации. Но это никак не возможно! Криадру 60 с лишним лет! И все локации возникли в первые годы, тогда рудник еще не был истощенным, и тут армии по 80-100 тысяч месились. А как локация возникает, туда толпы народа кидаются, в надежде получить первый, самый жирный квест локации. И с болота давно первый квест получен!

— Вот и мне кажется, что это глюк какой-то, — высказался Артем.

— Точно глюк, — поддержал Кобальт.

— Да плевать глюк, не глюк! — заорала Мара. — Срочно ищем еще четверых и бегом на середину болота, пока таймер не истек! Потому что, если прокатит, это будет… это…

— Это будет битва с боссом! — Эля не справлялась с переполнявшими ее эмоциями. — Судя по названию карты, квест будет не 'найти сокровище', не 'пройти подземелье', а 'убей босса'! А все вознаграждения за первый квест локации во много раз щедрее. С простого убитого босса идет дроп, как с рейд босса. Так что, если этот глюкавый квест только возник, нам светит шанс на рядовой дроп с рейд босса. А вот если… если квест появился одновременно с локацией и глючила его активация, то вы представляете, сколько этот босс сидел в своем подземном логове и копил 'богатство'? И какая с него должна быть вероятность дропа?

Хомяк Артема бухнулся в обморок, а сам он закричал: — Я зову Таньку, а вы ищите еще троих в клан чате, — и побежал будить жену. Однако жена будиться не хотела, для девушки игравшей всю ночь, пол-одиннадцатого утра было несуразно рано. Артем, попытавшийся было ласково разбудить Татьяну, получил от злостно отпихивающейся жены пяткой по носу, после чего обиделся и уже собрался на кухню за холодной водой, для ускорения пробуждающих процедур, однако, очнувшийся хомяк стал нашептывать хозяину советы.

— Значит, ты отказываешься принимать участие в уникальном первом квесте локации с увеличенным дропом, — торжественным голосом произнес Артем в сторону кровати, с завернувшейся в одеяло Татьяной, — тогда стоит пригласить на твое место друго…

— Какой еще квест? — глядя на Артема глазами зомби, спросила, приподнимаясь, сонная Татьяна. — Откуда рядом с Криадром мог взяться первый квест локации? — и, сделав для себя какой-то вывод, закончила. — Я убью тебя за такой обман ради моей побудки, — вопреки угрозе девушка рухнула обратно в постель и поволокла на себя одеяло.

— Я тебе скрин с инфой про квест на миникомп сбросил, — сказал Артем.

— Мммм… — высказала раздраженно девушка, но заворачиваться в одеяло прекратила. Через минуту она снова села и, внимательно глядя на Артема, спросила, слегка встревоженным голосом. — Ты ведь шутил, что отдашь мое место другому? Правда, шутил?

— Нет, я был серьезен как слон… — ответил Артем и, улыбнувшись, закончил. — Загружайся в игру и бегом к болоту, место сбора я тебе на карте указал.

Когда Артем вновь переключился на игру, выяснилось, что людей не хватает: Почти все находящиеся онлайн были либо далеко, либо недостаточных уровней. А ведь время поджимало, от центра Криадра до точки сбора у болота было полчаса бега. Затем еще 15 минут пробираться по болоту до овальной по форме территории, значащейся как пригодная, для активации карты. И хотя бы 5 минут в запас оставить нужно. Итого из имеющегося часа, остается всего 10 минут на подборку игроков до полной партии. Быстрые дерганья по знакомым, с целью определить, кто сможет зайти онлайн и чей персонаж находится в Криадре, все же позволили найти еще трех игроков, но далеко не тот набор, который был бы идеален для полной партии.

Можем и не справиться, — думал Артем. — Судя по рекомендованным уровням 36–44, сам босс будет 40 уровня. Я, Мара и Эля 38 уровня, Кобальт, умиравший чаще всех — 37, Татьяна — воин 35, Liriel — маг 33 уровня. И двое игроков В категории, почти приблизившихся к А: Тирс — воин 30 уровня, активный парнишка, который только из-за своих 14 лет еще не А категории и Шумелка — лекарь 29 уровня.

Тем временем, ходивший туда-сюда по безопасному островку между местами спавна мобов, Кобальт воскликнул:

— Я понял! Как глянул, что овал, где можно активировать квест далеко от физического центра болота, сразу заподозрил. Глядите: с этой стороны, откуда мы тягаем мобов, сплошные групповые слизни. А с противоположной микс: Лягухи, жабы, змеи, гигантские москиты, да изредка встречающиеся крокодилы и те же слизни, но одиночные. Если выставить в настройках 'отображать подтип локации', будет выведена надпись 'болото', и когда движешься со стороны лягух к слизням, вот в этом месте надпись мигает.

— И что? — спросила Эля.

— И то! — отрезал Кобальт. — Это два разных болота! Потому и слово 'болото' мигает, что болото слизней, сменяется на миксованное болото! Однотипные локации располагаются вблизи друг к другу, в половине случаев впритык. Только когда светлый лес сменяется темной чащобой, сразу видна смена локации, а тут на болоте разница только в мобах. Все локации вокруг Криадра появились в первые годы, когда здесь гигантские армии сражались. А так как локации возникают пропорционально численности, находящихся поблизости игроков, то в самый пик осады могло возникнуть сразу несколько локаций. И когда после

осады победители увидели болото — решили, что это одна локация, а не две. А с учетом того, что часть со слизнями самая дальняя от города, и мобы там для кача совсем не удобные, на слизней мало кто охотился.

— Точно, — подхватила Эля, — а первый квест активируется, когда будет набито определенное число мобов из локации. С вероятностью 1/3 квест получает игрок, убивший последнего моба, с вероятностью 1/3 квест получает игрок, убивший больше всего мобов в данной локации и находящийся в ней, с вероятностью 1/3 квест получает любой случайный находящийся в локации игрок, убивший в ней хоть одного моба.

— Но почему никто не обратил внимание на нестандартный вид локации? — в разговор парти чате вмешался Тирс.

— А нету никаких стандартных локаций, — ответила Мара, — дизайн местности и расположение мобов в любой локации собственное. Конечно, живые дизайнеры и программисты создают только новые уникальные локации. А все остальные локации создают игровые ИскИны, используя дизайн уникальных локаций, как кирпичики конструктора. Так что локации хоть и 'собраны' из стандартных элементов, но не повторяются.

— Ладно, — сказал Кобальт, — хватит нам сидеть посреди болота, выдвигаемся навстречу остальным.

Наконец вся партия собралась вместе, и Мара закончила бафф, до разрушения карты оставалось 00:22:10 секунд. Двинулись через болото, как всегда поругались Кобальт с Элей. Эля требовала идти извилистым путем, обходя мобов, Кобальт предлагал идти напрямик, через мобов. Большинством голосов решили идти напрямик, пиная попутно мобов. И прав оказался Кобальт, — получилось, если и не быстрее, то, как минимум не медленнее, чем идти извилистым путем. До зоны, где можно активировать карту, дошли, когда до разрушения карты оставалось 00:10:53 секунд.

— Ребята, мне чуть-чуть опыта до 30 уровня осталось, — взмолилась Шумелка, — буквально несколько минут на этих мобах.

— А если не успеем начать квест? — испугалась Таня

— Вот-вот, — поддержал Тирс, — у меня всегда срывается дело, отложенное на последние минуты! Не дай бог и сейчас…

— Любое увеличение хила, на боссе бесценно, — Кобальт был в своем репертуаре, — докачиваем Шу.

— Да, вы хоть представляете, как босс 40 уровня бьет? — поддержала Кобальта Эля. — Тут и в два хилера можно не отлечить, — и не удержалась от привычной шпильки, — особенно с нашим хлипким танком.

— Спасибо тебе Эля, я тебя тоже люблю, — среагировал возмущенный Кобальт.

— Я, наконец, досчитала! — закричала Мара, — со всех боссов 40 уровня падает по 8 типов предметов. У каждого предмета вероятность дропа небольшая, но с учетом накопившегося 'богатства' босса за 60 лет, каждый предмет должен выпасть в количестве от 3,58, до 5,18. То есть, минимум 24 целых предмета, максимум 42, точнее не зная, что конкретно с этого босса падает, подсчитать не смогу, — и, обведя взглядом уставившуюся на нее партию, закончила, — чего это вы на меня так смотрите?

— Бафферы… — с полу вздохом произнесла Таня — бафф на партию кинули и вперед по форумам лазать.

— Ага, — поддержала ее Эля, — нет бы хилеру хоть немного помочь.

— Есть манна, — помогаю! — взвилась Мара, — когда вчетвером бегали, вовсю помогала, а на ребафф полной партии из 8 игроков сразу ¾ маны улетают!

— ХОРОШ РУГАТЬСЯ! — заорал Артем, — быстро докачиваем Шу, но в любом случае заходим в пещеру, когда остаются 2 минуты до разрушения карты, даже если 1 моба до уровня будет не хватать.

Кобальт побежал собирать паровоз из мобов.

— Бери не больше 2/3 от того, что обычно на каче собирал, — высказал вслед ему Артем. — Не дай бог погибнешь, весь рейд сорвется.

— Если ты сейчас сдохнешь, я тебя этой же ночью во сне кастрирую, — закричала Эля вслед Кобальту и, внезапно осознавая какие выводы сделают остальные из ее фразы, смущенно замолчала.

— У вас уже так далеко заш… — начала Шумелка.

— Мы фактически на рейде! — спас смущенную Элю, Артем, — Тишина в парти чате по всем вопросам, не касающимся рейда!

Шумелка получила 30 уровень, когда до разрушения карты оставалось 4 минуты. Кобальта, заикнувшегося о том, чтобы притащить еще несколько пачек мобов, чуть не прибили. Артем активировал карту и на ближайшем, возвышающемся над болотом островке, открылся провал входа, и появилось системное сообщение:

'Внимание вами активирован квест 'Логово Великого Слизня', данный квест рассчитан на прохождение в составе полной партии. Если вы не состоите в партии, рекомендуем создать или вступить в партию. В пещеру смогут войти только игроки,

состоящие в одной с вами партии. До закрытия входа в пещеру 00:03:25 секунд'.

Во гады, — думал Артем, когда через двадцать секунд добежал до входа в логово, — активируешь такой квест на последних секундах и не успеешь добежать. Да и не логично это — карта использована, вход в логово найден, почему он должен исчезать после разрушения карты?

Артем дотронулся рукой до мерцающей пленки, перекрывавшей вход в логово, и вся партия очутилась внутри. Прямо в пещерке, где оказалась партия, находилось с дюжину слизней. И хотя эти слизни были заметно крупнее и крепче своих собратьев с поверхности, но против полной партии продержались недолго.

— Не уж-то, все же задание 'пройти подземелье'? — жалобно спросила Татьяна.

— Да, нет, — радостно закричал Тирс, заглядывающий в выходящий из входной пещеры коридор, — вон виднеется и сам босс.

— СТОЯТЬ!!! — заорала Мара. — Куда к боссу поперлись? Восемь минут до ребаффа осталось!

Партия восполнила до максимума ману, провела ребафф и осторожно двинулась в следующую пещеру, — про босса и его умения было неизвестно ничего.

Сначала босс откровенно не впечатлял: Никаких спец способностей не применял, и вся партия чувствовала себя спокойно. Хоть, несмотря на двух лекарей, здоровье Кобальта под ударами босса и проседало постепенно, но довольно медленно. Единственной неприятной особенностью было то, что все, оказавшиеся очень близко от слизня, подвергались урону в моменты, когда по туше прокатывалась волна сокращающихся мышц. Артему с копьем, и Тирсу с двуручным топором это неприятностей не доставляло, а вот Татьяна, с одноручным топором один раз попала под удар волны сокращающихся мышц. Теперь девушка внимательно следила и сразу отскакивала подальше, когда видела, что туша слизня начинает сокращаться. Ну и конечно хвост — слизень активно размахивал хвостом и каждому, пытавшемуся зайти сзади, светил полет от удара хвоста. Впрочем, это было ожидаемо, — разработчики опасались, что боссов будет слишком легко убить, за счет бонусов атаки со спины. Поэтому, процентов восемьдесят боссов били, пытающихся зайти сзади, хвостами, а у оставшихся были другие фишки против атаки со спины, например, глаза, как у пауков, дающие обзор в 360 %.

Тем не менее, здоровье босса падало и, когда Мара, подкопив

маны, стала тоже немного помогать в лечении, хиты Кобальта перестали убывать и даже немного восстановились. Перспективы выглядели прекрасными: до первого ребаффа ожидалось снести боссу 60 % здоровья, ну а так как оставшиеся 40 % здоровья должны снести до конца второго баффа, Мара сможет ману на бафф не копить, а направить на лечение Кобальта.

Однако лафа кончилась, как только здоровье босса упало ниже 50 % — босс стал кататься по залу. К счастью все вовремя заметили покатившуюся тушу, и никто под нее не попал. Танк держал агро, и босс был, все время повернут, головой к нему, но при этом катался, то в левую, то в правую сторону, как бракованная стрелка вокруг центра циферблата. Нанесение урона боссу резко затормозилось, ведь приходилось бегать от босса. Здоровье Кобальта постепенно снизилось до 25 % и скорее всего танк, а с ним и весь рейд был бы уже мертв, если бы у Артема четырежды не срабатывало на босса 'Ослепление' с одного из колец, да дважды прошел оглушающий удар от двуручного топора Тирса. Всего четыре ослепления за столь долгий бой, потому что на боссов эффекты вроде ослепления, оглушения и т. д. действовали с вероятностью в 16 раз меньше. А на рейд боссов не действовали вообще.

И тут Кобальт заметил, что слизень разворачивается, только когда сам Кобальт, повернут точно прямо к слизню. Дальше пошла потеха: Кобальт все время смещался, оставаясь боком к слизню. Ну а слизень катился только в одну сторону, похоже, АИ предписывало ему при движении пытаться зайти со спины. Туша слизня, подобно гигантской часовой стрелки кружилась вокруг центра в лице Кобальта, ну а DD парти спокойно били с противоположной направлению качения стороны. Тем не менее, к концу второго баффа у слизня было еще 32 % здоровья.

И было ясно, что убить босса необходимо до конца третьего баффа: Если Мара не пустит всю ману на помощь в лечении Кобальта, то он скоро ляжет. Значит, маны на следующий ребафф у партии не будет, а без баффа точно Кобальта не отлечить, да и дамаг упадет.

К середине третьего баффа, здоровье слизня упало до 8 %,и на этой отметке он напрягся, задрал башку и издал визг, ударивший по всем в пещере. Мага Liriel, активно использовавшего доступное магам умение, превращающее здоровье в ману и державшем свое здоровье на уровне 25 %, сразу убило. Воинам снесло под треть здоровья, мистикам больше половины, у Кобальта осталось всего 11 % здоровья. Девушки отчаянно отлечивали Кобальта, на всех остальных и самих себя просто не было маны. Когда на 4 % здоровья босс снова задрал

башку и приготовился завизжать, Артем решил, что сейчас партия ляжет, но у Тирса сработал оглушающий удар, прервав спец удар босса. Здоровье босса падало: 3 %, 2 %, 1 %, 0,5 % и на 0,16 % босс вновь завизжал. Кобальт и Шумелка были убиты. У Эли с Марой осталось меньше 10 % здоровья, у Артема, Татьяны и Тирса меньше 40 %. Если бы босс сразу покатился на DD, партия бы тут же легла, но АИ похоже предписывало сперва развернуться к следующему по агро шкале противнику — Артему.

Артем наносил удары по боссу и пятился, пытаясь выиграть секунды. Эля с Марой его лечили, но он то, не танк, — удары босса сносили под 20 % хитов, а девушки успевали отлечить только 7 %. Один удар босса, второй, третий удар босса промахивается, после четвертого удара у Артема остается мизер здоровья и тут, наконец, слизень умирает. У Артема выскакивают сообщения:

'Вы получили достижение 'Повергающий'. За время боя с боссом выше вас уровнем, вы нанесли больше 40 % урона. Отныне, все ваши удары по противникам, выше вас уровнем получают бонус +2,5 % урона и +2,5 % точности. Осталось 15 минут 06 секунд до окончания проверки ИскИном, отсутствия нарушений в получении достижения'.

'Вы получили достижение 'Живучий'. Вы закончили бой с боссом выше вас уровнем, находясь под его атакой и имея здоровье меньше 1,56 %. Отныне, когда ваше здоровье будет падать меньше 50 %, естественная регенерация организма станет возрастать в 4 раза. Осталось 15 минут 06 секунд до окончания проверки ИскИном, отсутствия нарушений в получении достижения'.

'Поздравляем, вы закончили квест 'Логово Великого Слизня'. Обыскав логово после победы над Великим Слизнем, вы находите яйцо Великого Слизня. Поздравляем, партия вашего клана первая в игре, одолевшая Великого Слизня, в вашем кланхоле появляется уникальный трофей 'Голова Великого Слизня'.

'Получен предмет 'Яйцо Великого Слизня'. Данный предмет получен в результате уникального первого квеста с увеличенной вероятностью дропа, в связи чем, является привязываемым к персонажу. Предмет невозможно передать, продать, утерять или каким либо еще способом лишиться'.

— А где дроп? — в парти чате раздались голоса

— Ничего не выпало?

— А мне яйцо дали, с квеста.

— И мне.

— Мне тоже.

— Угу, и мне.

— Это маунт?

— Всем дали по яйцу? Убитым тоже?

— Да, мне тоже.

— И мне… и экспы еще дали на пол уровня.

— Да и нам тоже экспы дали.

— УРОДЫ, ЭТИ РАЗРАБОТЧИКИ! — раздался разъяренный рев Эли, — убила бы сволочей!!!

— Да не переживай Эля, ну нет дропа, зато маунт еще кру…

— ЭТО ФЕЙКОВЫЙ МАУНТ!!! ЧИСТО КОЛЛЕКЦИОННЫЙ! — закричала Эля, — он только богатым коллекционерам и нужен, у которых коллекции в сотни маунтов! А мы его даже продать не сможем! Да вы на его характеристики взгляните, если сравнивать с человеком: Скорость в 8 раз медленнее, урон в 12 раз меньше! Зато здоровье в 30 раз больше!

— Блин, — произнесла Мара. — Я читала об этом, разработчики делают таких маунтов, с абсолютно нежизнеспособными характеристиками, но невероятно редких. Чисто для коллекционеров. Ну ка… да непередаваемый. СУКИИИИ!!!

Бурно ругающие разработчиков и игровые ИскИны, живые члены партии выбрались с территории болота, и пошли к Криадру. Погибшие уже были там.

— Да это как 100 штук евро в лотерею выиграть, — все не могла успокоиться Эля, — а потом тебе предложат вместо денег лимузин S класса. Вот только вместо лимузина дадут уникальный да эксклюзивный… календарик с его изображением!

— Все народ, — сказала Эля, дойдя до Криадра. — Извиняйте, но я качаться сегодня не смогу, нервы не позволят. Ухожу пьянствовать.

Вслед за Элей устремился Кобальт, — утешать девушку. Татьяна отправилась досыпать. Остальные члены партии тоже разошлись. Играть не хотелось, Артем плюнул и вышел из игры — заняться требующей мужской руки работой по дому.

Артем прекрасно выспался и встал полный сил. Обнаружил, что хомяк, впавший после вчерашних событий в кому, пришел в себя. А придя в себя, решил с горя повеситься. Артем вынул жертву из петли. Затем объяснил хомяку, что веревку следует пропускать не подмышками, а вокруг шеи.

Хомяк вздохнул, достал кусок мешковины, прогрыз в нем несколько дырок, превращая в окончательное рванье, завернулся в мешковину и подпоясался веревочкой. Потом повесил на дверь своей комнаты табличку 'Не шуметь! Идет тренировка!'. После чего встал перед зеркалом и тоскливо заголосил: — Сами мы не местные, прокатили нас с дропом с рейд босса! Вспоможите, кто,

чем может!

Когда Артем зашел в игру, вся четверка уже собралась у городских ворот.

— Знаете, какой коэффициент редкости выставлен для яйца великого слизня? — спросила просматривающая форумы, по пути к болоту, Эля. — Ах сами то эти буквы ничего не скажут. Вот, если пересчитать в земные единицы, то такой маунт будет попадаться где-то раз в 1,5 года. По предварительному спросу коллекционеров, цена ожидается… блин, да я столько 35 лет зарабатывать в игре должна! Если бы можно было продать, то в банк под проценты и до конца жизни можно не работать! Или, если остаться в игре… можно полностью вооружиться и одеться, в доступный с 88 уровня топ нано-укрепленных металлов.

— Так чего же мы Му-му возим! — засуетился Кобальт. — Где квест то брать?

— Да не надо ничего брать! — отрезала Эля. — Вот, слушай выложенное разработчиками описание квеста, — Иногда со слизней выпадают части карты. Если собрать 256 обрывков, то из них можно сложить целую карту, которая откроет путь к логову 'Великого Слизня'. Ага, вероятность дропа яйца с босса 25 %, а вот вероятность дропа обрывков карты не указана. А редкость маунта указана не в виде процентов дропа, а в виде времени. Значит, за срок примерно в полтора земных года будет падать 1024 обрывка карты, позволяющих четырежды сходить в рейд на босса. И это будет жестко выдерживаться: сколько бы игроков не кинулось фармить слизней, всего будут выпадать примерно два обрывка карты за день. И нам нужно первые дни постараться, ведь если слизней фармят всего четверо, то шанс за день получить кусок карты, 50 % каждому. А вот, если 1000 — то шанс 0,2 %. Куски карты можно передавать и продавать, так что скоро развернется торговля. Исходя из ожидаемой цены маунта, один кусок карты будет стоить, как пара недель работы на руднике.

— Что-то цена не слишком высокая, для маунта, который раз в полтора года будет на рынке появляться и это на всю галактику! — произнес Артем.

— Да не, нормальная цена, — возразила Мара. — Игровых коллекционеров не так уж много, а собирающих именно маунтов особенно. Да и отношение у них к маунтам, созданным чисто для коллекционеров, не очень. Ну, примерно, как у земных коллекционеров к юбилейным монетам: Даже если выпускаемый сейчас юбилейный рубль будет в десяток раз реже, чем какой-нибудь рядовой рубль Петровской эпохи, стоить современный юбилейный будет все равно гораздо меньше Петровского. Очень уж все государства стали злоупотреблять чеканкой юбилейных

монет по любому поводу. Да и наши, Российские, тоже не отстают, чуть ли не 'В честь 170-летия любимого кота Пушкина', готовы юбилейный рубль сделать.

Когда партия дошла до своего обычного места на болоте, Кобальт активировал свое яйцо и поставил пяти метровую громадину слизня поблизости.

— Ты его качать собрался? — спросила Эля.

— Да, буду качать, — ответил Кобальт. — Он конечно медленный и урон с него никакой, но! Если у него окажется перк 'Защитник', позволяющий с 50 % вероятностью принять на себя удар, предназначенный владельцу, то это будет такая помощь и на каче и на боссах и на осадах! Правда я смотрел по другим видам маунтов — перк защитник имеется примерно у 40 % видов маунтов. Но и 40 % не плохой шанс. Жалко конечно, что пока в энциклопедии игры, нету инфы по перкам 'Великих Слизней' и появляться она будет только после того, как кто-нибудь первый прокачает своего слизня, до соответствующего перка.

По мере того, как Кобальт говорил, все остальные тоже стали активировать своих слизней, даже, сохраняющая скептическое выражение лица Эля, достала своего. Тем временем Кобальт побежал собирать 'паровоз' из слизней.

А перед Артемом светилась надпись:

'Внимание вы впервые активировали своего маунта вида 'Великий Слизень'. Теперь вы должны дать ему имя. Пока маунт не получил имя, вы не можете его использовать, а он получать опыт'.

Артем взглянул на возвращающегося с 'паровозом' мобов Кобальта и спешно ввел первое, пришедшее в голову слово, выскочила надпись:

'Ваш маунт получает имя 'Гудок''.

— Блин, ну и как его прокачивать? — размышляла вслух Мара, — В активированном состоянии можно выставить в настройках, получение маунтом части опыта хозяина. Но не больше 12,5 % опыта получаемого хозяином, а когда маунт дезактивирован и вовсе всего 1,56 % идет. А сам слизень долбить моба будет целую вечность: Если игрок человек убивает монстра своего уровня в среднем за 10–15 секунд, то с силой в 12 раз меньше мой 'Мустанг' будет долбить моба от 2 до 3 минут!

Сейчас первые уровни маунты получат быстро, даже 12,5 % опыта от монстров 35+ уровней, куда больше, чем дают монстры уровня до пятнадцатого. А потом скорость прокачки маунта очень упадет, и он всегда будет здорово отставать от хозяина по уровню.

— На каких уровнях вообще этот перк может быть? —

спросил Артем. — Я видел Грифонам такой перк доступен на 48 уровне.

— Сейчас задам в энциклопедии поиск и сортировку вариантов, — ответила Мара. И через минуту продолжила: — У каждого вида свой уровень, когда такой перк доступен. Но во всей таблице, ни одного меньше 32 уровня и, ни одного больше 56. Учитывая, что перки даются раз в 8 уровней, то четыре варианта: На 32, 40, 48 или 56 уровне. Блин, вот бы у слизней перк давался на 32 уровне, потому что даже 40 уровень слизень возьмет, когда хозяин к 70 приблизится.

— Мара, — сказала Эля, — мне помнится при листании около игровых сайтов, попадались рекламы игроков, качающих чужих маунтов. Наших слизней конечно для кача передать не возможно, но в этих рекламах все обязательно указывали насколько у них прокачано умение 'дрессировщик'. Поищи, пожалуйста, про него, мне тут дописать нужно, да и не могу от хила сильно отрываться.

— Ага, точно, я же и сама такие рекламы видела, — среагировала Мара, — сейчас… минутку…

— Ну что можно сказать, — продолжила Мара через несколько минут, — есть такое умение, и мы даже сможем его получить… но, к сожалению позже. Получить это умение можно либо за ГК, либо 'Заслужив уважение наставника дрессировщиков' и один из способов нам как раз подойдет: 'Ваш маунт должен входить в топ 12 маунтов своего вида'.

— Класс! — закричал Кобальт. — Давайте устроим перерыв и по быстрому сгоняем за умением!

— Я же сказала, что взять сможем только позже! — в ответ закричала Мара. — Игра, увы, создает топ существ, только когда хоть одно из них, достигает 24 уровня. Так что, хотя 'Великих Слизней' в игре всего восемь, ни один из них не входит в топ… по причине отсутствия топа 'Великих Слизней'!

— Ладно, Мара, не нервничай, — вмешался Артем, — что хоть дает это умение то?

— Да я спокойна как удав! — возмутилась Мара. — А умение увеличивает получаемый маунтом опыт. Причем с игрока вычитается все равно не больше 12,5 % опыта. А каждые 100 % 'Дрессировщика' будут удваивать получаемый маунтом опыт.

— Отлично, — обрадовался Кобальт, — значит на эксперте 'Дрессировщике', будет удваиваться, на мастере утраиваться, а на гранд-мастере вчетверо увеличиваться. А 12,5 % базовых да умножить на 4, уже 50 % опыта маунту будет.

— Губу то, закатай, — среагировала Мара, — 100 % умения дрессировщика, для перехода на эксперта, набивается за год-два.

100 % эксперта-дрессировщика, для перехода на мастера набиваются за несколько десятилетий. А гранд-мастеров дрессировщиков в игре всего 14, причем все начинали на старте игры, два с лишним века назад.

— Дааа, — прервал воцарившуюся угрюмую тишину Артем, — не свыкнусь я все с темпами галактических игр. По сравнению с ними, даже самые долгие и задротистые земные игры, как мухи однодневки.

— Ну, так сроки жизни у многих рас другие, — произнесла Мара, — что такое 268 лет этой игры для существа, живущего несколько тысячелетий. Хотя, конечно, большинство все же живет гораздо меньше. Ну да продвинутые персонажи и продаются и по наследству передаются.

— Не все, — возразил Артем, — только персы с купленными телами передаются по наследству. Персонажи, сделанные на основе реального физического, или 'среднего по расе' тела, наследовать не возможно. Да и продать тоже. Про взимаемые игрой налоги на продажу персов, я уже молчу, даже удивительно, что передача, либо наследование прямыми генетическими родственниками налогом не обложена.

— Можно перса и 'среднего по расе', либо 'физического' наследовать, — возразила Мара, — со 112 уровня доступна модификация тела…

— Ага, — перебил ее Артем, — либо за сумму в ГК, на 20 % большую, чем стоит данный вариант тела при создании персонажа, либо бесплатно с шансом менее одной сотой, а то и одной тысячной процента.

— Что-то мы слишком далеко от темы свернули и увлеклись юридическими тонкостями, — прервал спор Кобальт, — их можно почти бесконечно обсуждать, в галактическом праве есть целый раздел, так и называющийся 'Виртуальное право'.

— Все, — после нескольких минут тишины в чате, сказала Эля, — закончила петицию, теперь буду долбить ими аппеляционный ИскИн. У меня уже шесть петиций в плане.

— Ты о чем? — спросил Кобальт.

— Да буду писать петиции, что нам не правильно дали так мало с босса, — ответила Эля. — Я продумала шесть последовательных петиций с расставленными логическими ловушками. Если хоть в одну ИскИн попадет… — Эля замолчала с мечтательным выражением лица.

— СТОЙ! — заорал Артем. — Не отправляй петицию! Сперва напишем сообщение о баге в АИ босса, который крутился как часовая стрелка вокруг Кобальта. А вот когда получим стандартный ответ 'Спасибо что сообщили об ошибке…'.

— Точно! — на лету поняла идею Артема Эля, — Потом во все петиции добавить, о сильной багнутости босса и ссылку на официальную благодарность, за сообщение об ошибке, как официальное признание багнутости босса!

— А мы сами-то не пострадаем? — спросил встревожено Кобальт. — Нам багоюз не пришьют?

— Ни фига, мы в этом вопросе почти святые, — отрезал Артем. — Добросовестные пользователи, сообщающие об ошибке. И даже если бы не сообщали, все равно за разовое использование нам ничего бы не смогли предъявить.

— Ага, — подхватила Мара, — представителя 'развивающихся цивилизаций' признать багоюзерами и что-либо отобрать, можно только при неоднократном использовании бага. Так как можем

просто 'не понимать'.

Это все из-за античных и средневековых цивилизаций в ГФ. Тамошние фараоны, императоры и прочие богдыханы, часто пытаются загонять подданных в игру. Вот только в подобном обществе 90, а то 99 % даже читать не умеет, а считает по пальцам. Автоматический то переводчик переведет все, вот только если тебе неизвестна, хотя бы письменность своей родной планеты, читать ты не сможешь. Ну а в чисто речевом виде воспринимать информацию и системные сообщения — невероятно медленно. У них почти все виды игровой информации отключены, иначе все сольется в бессмысленный шум. Да и зачем существу, считающему по пальцам, например, данные о процентах? Оно самой идеи, что это такое, не знает.

Ну а мы, значит, тоже числимся в этой категории, хоть и довольно обидно, но зато с багом всегда можно сделать вид, что ничегошеньки не понимали.

— Вот, вот, — продолжил Артем, — нам по любому ничего не грозит, тем более что баг был действительно обнаружен случайно и использовался только один раз.

— Эх, найти бы еще один баг, на этом боссе, — поддержала Мара, — с двумя подтвержденными багами, гораздо серьезней выглядят утверждения, что дропа не было из-за багованности босса.

— Ладно, — сказал Артем, — сейчас отправляем первое сообщение о баге, а пока ждем ответа, вспоминаем, — может еще были?

Довольно быстро слизни получили 8 уровень. Выскочили сообщения:

'Ваш маунт 'Великий Слизень' достиг 8 уровня и получает уникальный расовый навык 'Корка из грязи'.

'Ваш маунт 'Великий Слизень' достиг 8 уровня и получает одно очко перков. Для распределения пройдите в экран статистики маунта'.

Артем сразу полез смотреть, что дает навык 'Корка из грязи'. 'Корка из грязи' — на 5 минут 'Великий Слизень' покрывается грязевой коркой, поглощающей 25 % любого физического и магического урона. Время перезарядки навыка 20 минут. Варианты активации: 1. Активируется АИ маунта (по умолчанию) 2. Активируется владельцем маунта (Доступно по достижению 12,5 % умения 'Дрессировщик').

— Слизням что, два перка дают? — удивленно спросил Кобальт

— Не путай, перки с навыками, — ответила Мара, — перки даются раз в 8 уровней и их можно выбирать из предложенных

вариантов. Хотя нам сейчас, увы, предлагают только один вариант 'перевозчик'. Расовые навыки выбирать не возможно, и даются они один раз на грейд, то есть на 8, 40, 64, 88 и так далее через каждые 24 уровня.

— Понятно, — ответил Кобальт. — А вообще странно в игре с грейдами: кроме первых двух, все идут ровно и правильно через 24 уровня, а вот 8 и 40 выбиваются.

— А я об этом читал, — воскликнул Артем. — Сперва те, кто создавал игровую систему и просчитывал баланс, сделали все грейды через 24 уровня. Потом на стадии закрытого бета-теста влезли психологи, с утверждениями, что 24 на первый грейд, с каменным и костяным оружием — слишком много. Дескать, долгое использование каменных топоров подорвет внутреннее самоуважение игроков. С жуткими матюгами систему пересчитали по новой, сократив первый грейд до 16 уровней, а все последующие сместив на 8.

А перед концом открытого бета-теста влезли экономисты, заявив, что первый, стартовый грейд нужно еще сократить, дабы впервые пробующие играть, видя быстрый прогресс, лучше подсаживались на игру. Программисты и балансировщики чуть не озверели, услышав предложение, пересчитать всю систему заново. Да и время поджимало. В общем, всю систему пересчитывать не стали, просто увеличили второй грейд на 8 уровней, за счет первого.

— Значит и у них бардак, — усмехнулась Эля. — Кстати, лучше пока не выбирайте перк, сохраните его. Может, чуть попозже будут сразу два или три хороших перка предлагаться. Ну а нет, так всегда можно будет выбрать 'перевозчика', как понадобится грузы перетаскивать.

— Да не так уж и плох перевозчик, — задумчиво произнес Кобальт — 'позволяет маунту перевозить вес в 6,25 % от собственного'. Да мой 'Гранит' 5,5 тонн весит! Значит, 350 кило попрет. И это на первом уровне перка! Ну и что, что медленный. К 24 уровню уже будут 3 перка, тонна веса, а к 48 — две! Для переноса бревна в две тонны, нужны 16 человек, причем воинских классов, магов еще больше потребуется. Так что даже с низкой скоростью можно разверну…

— Ты ни о чем не забыл? — с ехидцей перебила его Мара. — Уже перк 'Защитник', раздумал брать? На стройки шабашить пойдешь? Да и 48 уровень маунту вкачать…

— Точно, что-то я увлекся, — произнес Кобальт, — в первую очередь нужно, по любому, боевые и помогающие в каче перки брать, а то никогда не раскачаешься.

А вообще я уже обдумывал использование слизней на осадах.

Поперек пролома в воротах их призывать. Только подкачать уровня хотя бы до 24. Атаковать его сразу сможет только ограниченное число противников, так что минуты две, а то и три с учетом 'Корки из Грязи' он продержится. У нас в клане 8 слизней, 15–20 минут можно ворота блокировать. Слизень почти метр восемьдесят высотой, не перелезешь и не перепрыгнешь, так что б сам не упасть.

— Да, вот что в игре хорошо, — подхватил Артем, — так это то, что здоровье персонажа или монстра более-менее пропорционально тому, сколько он весит и из чего состоит.

День продолжался, на окраинах болота слизней появлялись новые игроки, прочитавшие о новом квесте и спешащие снять сливки. Однако эта часть болота недаром считалась неудобной для кача. Одиночки с трудом справлялись с группами слизней и часто гибли. Часть неудачливых экспериментаторов уходила, остальные объединялись в группы. Но наскоро собранные группы гибли даже чаще, чем одиночки. Впрочем, на групповых мобах так всегда. Случайные партии, чьи игроки не представляют в точности возможностей остальных членов команды, либо вынуждены таскать мобов крайне осторожно, что ведет к мизерной скорости кача, либо регулярно ошибаться и умирать от избытка мобов. Да и резисты мобов, требовали подбора ДД с определенными типами оружия, а подавляющее большинство игроков, не могло себе позволить иметь несколько видов оружия.

До вечера четверка Артема стала невольной причиной смерти двух полных партий. Конкуренты осторожно, цепляя за раз по одной — две группы слизней, пробирались вглубь болота. А оказавшись в виду места, где качалась четверка, застывали в ступоре. Зрелище того, как всего четверо игроков нон-стоп валило паровозы мобов в 4–7 раз больше, чем они полной партией, шокирующе било по мозгам и полностью подрывало осторожность.

Вот только то, что могла себе позволить на групповых мобах, АОЕ партия с правильно подобранным вооружением, намного превосходило возможности случайных партий, с вооружением, рассчитанным на одиночных мобов.

Впрочем, все в четверке Артема понимали, что еще максимум несколько дней и на болоте будет полно партий с правильно подобранным АОЕ. Но с болота скоро все равно пришлось бы уходить: Трое должны были получить 39 уровень завтра, а Кобальт отставал от них на пол уровня. Тем не менее, решили досидеть на болоте до 40 уровня, не смотря на 15 % штраф на опыт и дроп, который пойдет с 39, за превышение мобов больше, чем на три уровня. Вызвано это было тем, что за день упал один

обрывок карты, с учетом его ожидаемой цены, болото оставалось очень интересным для кача/фарма.

Дождались ответа на две петиции. Ответ на вторую особенно возмутил Элю:

— Эти сволочи ответили, что дропа с босса не было, потому, что 'кровь и слизь Великого Слизня обладает слабым кислотным эффектом'. Типа все, что должно было дропнуться с босса, растворилось! Но я не сдамся! У меня еще четыре петиции запланированы! А потом еще буду придумывать!

Качались в этот день 15,5 часов и, усталая партия, с облегчением восприняла необходимость расходиться, когда Артем сказал, что жена вымогает у него копье.

Татьяна, выслушав все новости про квест с картой, сама собрала партию и готовилась идти на болото. В нормальных условиях на ночной кач желающих было немного, но возможность квеста, с которого есть надежда снять сливки, все меняла. Тем более такой возможности оставалось несколько дней. Ведь когда в локации станет много игроков, игровой ИскИн отвечающий за планету, создаст еще несколько таких локаций у развивающихся городов. Такова была стандартная практика. После этого шанс добыть кусок карты станет вообще мизерным.

Это как бантик, который на ниточке протаскиваешь мимо кота. Даже самый ленивый кот не выдерживает, глядя как цель медленно, но неуклонно удаляется. Так и тут — осознание, что с каждым уходящим днем шансы снижаются, требовало мобилизовать все силы и использовать убегающую возможность.

*****

Где то, в одной хитрой конторе.

— Марков, принимай сменщика, да введи его по быстрому в курс дела, — сказал полковник Осадчий, кивнув в сторону молодого парня. После чего кинул на стол тоненькую папочку и развернулся к выходу, — а я пошел аналитикам пистон вставлять, опять они по полной… — полковник раздраженно махнул рукой и вышел из кабинета.

— Курсант Тарасов прибыл в ваше распоряжение товарищ майор, — отрапортовал бледный парень с красными глазами, сидящему за столом однорукому майору.

— Тарасов Борис Федорович, — прочитал майор, заглядывая в папку и переведя взгляд на курсанта, закончил, — присаживайся, строевая дисциплина, это конечно хорошо, но не сейчас.

С объектом и основными вопросами ты уже должен быть ознакомлен, так что я ограничусь частностями и…

— Никак нет, — робея, курсант все же решился внести

ясность, — никакого ознакомления с предстоящей работой не было…

— Как не было? — майор аж привстал, — тебя же должны были конкретно готовить, как мою замену?

— Для меня все свелось, к отмене полторы недели назад учебных занятий, — ответил курсант, — и переходе на режим дня в 17–19 часов кача, остальное сон. Требуемого 112 уровня, достиг сегодня в 6 утра, потом 5 часов сна и вот я перед вами.

— Понятно… вечная нехватка кадров. Почти весь отдел сформирован из отставников, да курсантов, — вздохнул поморщившийся майор. После чего, напустив на себя энтузиазм, продолжил. — Ну, ничего, объект тебе вести только один, а он играет часик по рабочим дням, да раз в четыре дня по 2–3 часа. Такой у расы Тинсар режим: три рабочих дня, один выходной. В общем, будет время, и отоспаться и наверстать пропущенные занятия.

— Хм, — недоверчиво выдал курсант, при слове 'отоспаться'.

— Нуу, — правильно понял сомнения собеседника майор, — потом конечно дополнительные объекты добавят… Но не сразу! В себя прийти по любому дадут.

Все же кадров жестко не хватает, — думал майор. — Другие отделы конторы делиться кадрами не хотят, да и не могут по большому счету. Ведь мало выделить профессионала, он еще и должен несколько лет раскачивать персонажа. А раз так, то пусть лучше эти несколько лет курсанты готовятся. Вот и держался новый отдел конторы первые пару лет на вернувшихся в 'строй' отставниках вроде меня, да не многих все же выделенных экспертах. Но вот уже самых активных курсантов начинают подключать, а делам полегче станет.

— Так, — продолжил майор. — Хозслужба сообщила, что оружие и снаряжение для нас будет готово только через двадцать минут. Из локации бегут те, кто нам комплекты должны передать. Ты тоже имей в виду, свитки телепортов старайся не использовать. Каждый раз запрашивай хозслужбу и если время для, передачи снаряжения другим сотрудникам отдела, не поджимает — ножками в город.

— Карма в игре у тебя надеюсь нулевая? — спросил майор и, дождавшись кивка курсанта, продолжил, — а то комплект топ снаряжения из доступного со 112 уровня грейда монокристаллов, стоит как в реале, три новейших танка последнего поколения.

У меня сегодня ожидается повышение уровня, после которого я в одной партии с объектом играть не смогу, превзойду на 3 уровня мобов, которых бьет сейчас партия и на всех членов партии пойдет штраф. Делевел тоже не вариант, я еще с

несколькими объектами работаю повыше уровнем, нужно за ними тянуться. Так что представлю тебя, и ты займешь мое место в партии.

Теперь, раз времени чуток есть, немного информации по объекту.

Самое важное: Ни в коем случае не пытайся сам в разговоре выводить его на нужные нам темы. И дело даже не в том, что мы очень плохо представляем психологию других рас. Уйдут еще десятилетия накопления и обработки информации, прежде чем появятся серьезные наработки в этой области. А так как рас много, то на изучение психологии каждой, остается совсем немного специалистов, даже с учетом того, что изучается только психология высоко и средне технологически развитых рас.

Все технологически развитые расы достаточно интеллектуальны. А интересные нам для разработки объекты, относятся к их лучшей части. Плюс, у них чаще всего возраст, который тоже дает опыт. Так, например, конкретно наш объект, свой точный возраст не называл, но из нескольких оговорок его знакомых, качающихся в той же партии, ему от 330 до 370 земных лет.

Вот и представь: Умное существо с несколько вековым опытом и тут ты пытаешься управлять разговором с ним и выводить на требуемые темы. Это как, пытаться часы чинить, каменным рубилом неандертальца.

Наш объект относится к гуманоидной расе Тинсар. Для простоты понимания: В галактике эта раса является примерно тем же, чем на земле Бельгия или Нидерланды. То есть страна богатая и технологически развитая, но небольшая. Имеется определенный военный потенциал и спецслужбы, тоже не большие, но достаточно работоспособные.

Объект служит кем-то средним, между земным архивариусом и историком. Работать предпочитает с документами спецслужб, с которых по причине срока давности снимается гриф секретно. Представителям развивающихся цивилизаций доступ к подобным документам, а так же статьям и монографиям на их основе, закрыт. Самих по себе официальных запретов не существует, все на уровне 'Прилетайте к нам лично и на месте вам будут оформлены разрешения и допуски'. Что делает информацию недоступной для всех рас, не владеющих межзвездными полетами.

Однако иногда у объекта во время игры возникает желание поговорить, рассказать интересную историю. Часто это оказывается что-нибудь связанное с его работой. Еще раз: Ни в коем случае не пытайся управлять разговором и подводить его к

нужным темам. Обидится, выгонит из партии, отделу опять придется месяцами подводить к объекту нового сотрудника. Просто терпеливо качайся, фиксируя все, что происходит и говорится в партии.

Я, например, полгода довольствовался мало ценной информацией, пока он вдруг не выдал про происхождение лишенных металлов цивилизаций.

Что, ты ничего об этом не слышал? Ладно, расскажу вкратце, время еще есть, а ты все равно должен будешь подобную информацию получить для работы с объектом.

Самовоспроизводящиеся рудные наноботы цивилизации Каан. Как понятно из названия, предназначение — добыча металлов. Когда нанобот контактирует с металлом или породой, содержащей его выше заданного процента, он начинает поглощение. Способы зависят от конкретного вида, в котором встречен металл. Часть поглощенного идет на увеличение самого нанобота, часть на реплицирование копий-спор.

Непонятны принципы разделенного управления системой, включающиеся, когда расположенные поблизости наноботы набирают определенный суммарный вес. Наноботы объединяются в сложные, способные к перемещению кластеры, размером от крохотной мушки до тарантула. Кластеры начинают перемещаться, в выбранные разделенной общей системой управления, точки сосредоточения. Там они формируют примитивный межзвездный корабль. Выстраиваются, образуя реактор, двигатель и покрывающие их сотни метров металла. В сущности, гигантский металлический слиток с двигателем, который стартует к назначенной цивилизацией Каан точке.

В галактике действуют несколько структур, так сказать 'контрабандистов', готовых доставить заказчику образцы наноботов для исследования. Ведь каждый нанобот способен развиться в целую колонию. А значит, несет в себе информацию и о реакторе холодного термоядерного синтеза и примитивном межзвездном двигателе. (Самые современные технологии раса Каан в наноботах не использует, так как другие продвинутые цивилизации ГФ все же способны извлечь из наноботов информацию).

Тем не менее, для развивающейся цивилизации и эти технологии будут неимоверно ценны. Вот только никто из развивающихся цивилизаций, так и не сумел извлечь из наноботов технологии. Более того, их всех постигла одна судьба: вырвавшиеся на свободу наноботы пожрали все металлы, и металлосодержащие руды с поверхности и верхних километров планетарной коры. И так со всеми цивилизациями,

приобретшими образцы наноботов.

Потом прилетят представители ГФ, обработают определенным образом планету, дезактивируя наноботы. Проведут расследование подтверждающее, что развивающаяся цивилизация, сама контрабандой приобрела наноботов, а значит цивилизация Каан ни в чем 'не виновата'. Покачают головой в стиле 'спички детям не игрушка' и все.

После чего останется планета, скатывающаяся в каменный век, с сократившимся в десятки, а то и сотни раз населением. Ведь эффективность сельского хозяйства с утратой машин и металлических инструментов, чудовищно упадет.

И даже понимания происшедшего очень быстро не останется. По тому что выедание наноботами металлов будет сопровождаться чудовищными техногенными катастрофами, поражающими в первую очередь население наиболее промышленно развитых районов планеты. А максимальный процент выживших наоборот окажется среди наиболее примитивных групп населения, проживающих в самых суровых пустынных, горных, при арктических областях. Именно эти группы окажутся наиболее приспособлены к новому миру. И с точки зрения этих групп, катастрофа будет гневом богов, покаравших зазнаек, пытавшихся постичь божественные тайны.

Учитывая, что ГФ никогда не предпринимала никаких мер против 'контрабандистов', поставлявших образцы наноботов, и отсутствие примеров успешных исследований, есть подозрение, что если даже наноботы не вырываются из лабораторий, это ничего не меняет. Через несколько лет их просто распылят из космоса, инфицируя планету. Ведь самое главное — доказательство, что развивающаяся цивилизация сама завезла наноботов на свою планету, уже есть. Особенно это подозрение усиливает то, что часть пострадавших цивилизаций вела исследования наноботов на спутниках и других удаленных космических телах своей звездной системы.

*****

Утром Артем шел на кач под рассказы хомяка, о накоплении положительной кармы в реале, благотворном влиянии вегетарианства и как правильно ложиться спать по Фэн-шую. Хомяка переклинило после известия, что партия Татьяны, получила два куска карты за 8 часов ночного кача, в то время как партия Артема всего один за целых 15,5 часов. Вот и приходилось выслушивать рассуждения хомяка, о влиянии на дроп фаз луны и расположения планеты Юпитер.

Через несколько часов кача с Артемом связался и пригласил в закрытый видеоканал Змей, — старший тактический офицер

клана. Змей вообще был очень интересной личностью, одни считали его своеобразным гением, другие — поехавшим на играх психом. Достаточно сказать, что в первые же часы после официального контакта с ГФ, когда большая часть человечества, металась между восторгами, паникой, ожиданиями невероятных изменений, в диапазонах от конца света, до наступления рая на земле. Так вот, в этот эмоциональный, тревожный, восторженный и т. д. момент, Змей кинулся… шерстить галактические форумы на предмет выбора игры и своего класса в нем. За счет быстрого выбора и ранней регистрации Змей и ник свой желаемый смог получить. Собственно говоря, именно по совету Змея, Артем и многие другие соклановцы пришли в 'Великолепную Игру'. Поэтому к приглашению своего старого приятеля Змея, Артем отнесся со всей серьезностью, так что партия сделала короткий перерыв в каче.

В канале находился сам Змей и Эрудин — главный казначей клана.

— Слушай, ты ведь не продал выбитые с ПК 'Сапоги из шкуры морского дьявола', увеличивающие скорость бега на 30 %? — спросил Змей и, дождавшись положительного ответа Артема, продолжил. — А тем про дроп, не создавал, в разговорах о нем не рассказывал?

— Да как-то не до этого было, — ответил Артем. — Только тебе, как ты и просил сообщать, о необычных вещах с интересными свойствами. Может Татьяна кому рассказывала, но вряд ли, она в таких вопросах не из болтливых.

— И еще вопрос, я смотрю по клан таблице, ты сегодня взял 39 уровень. Если очень будет нужно, ты сможешь за 5 дней сделать 40 уровень? И при этом на шестой день быть в нормальном состоянии, а не засыпающим полу-зомби?

Артем задумался. С учетом, пошедшего на болотных слизнях штрафа, то по двенадцать часов в день, сороковой уровень брался бы дней за семь — семь с половиной. По шестнадцать часов в день, можно и за пять сделать.

— Ну, в принципе смогу, если очень нужно будет. А в чем дело то?

— Завтра по клану будет объявлено, — стал рассказывать Эрудин, переглянувшись со Змеем, — об обнаружении этим утром, разведчиками клана выхода медной руды в пустошах. Дольше тянуть с сообщением секретности все равно не поможет — сегодня начинаем переговоры о продаже доли клана в Криадре. Предварительные переговоры с потенциальными покупателями уже были, но никто не готов хапнуть такой кусок сразу, покупать будут разные кланы по частям, кто процент, кто пол процента.

Так что информация в альянсе все равно разойдется и не нужно быть гением, что бы сложить дважды два и понять, что раз мы продаем долю в Криадре, значит нашли более выгодную замену.

— Какой выход руды? — спросил Артем.

— Рудник малого класса. — Эрудин опять переглянулся со Змеем, — качество официально будет объявлено нормальным. Хотя на самом деле рудник богатый, но это будем скрывать, пока большинство клана не переместится на рудник. Так выгадаем чуток времени, что бы укрепиться, пока будет неизвестно, что рудник богатый, будет меньше желающих попытаться его у нас отобрать.

Артемов хомяк пораженно икнул, вспоминая категории рудников с эффективностью добычи: Изобильный 200 %, богатый 150 %, средний 100 %, бедный 66 %, истощенный 33 %. Переход с истощенного Криадра на богатый рудник, означал увеличение доходов в 4,5 раза.

— Повезло, — прошептал Артем.

— Ага, — подтвердил Змей, — шанс, что попадется богатый рудник, был меньше 11 %. Постепенно рудник будет истощаться, снижая эффективность, но срок на падение уровня от 4 до 6 лет. Да и даже в худшем случае, через четыре года он все равно будет средним по эффективности добычи, через восемь бедным и только через двенадцать — истощенным.

Главное удержать его несколько месяцев. За это время городок отстроим и укрепим, да и игроки клана серьезную часть дохода смогут направить на собственное снаряжение, клан станет заметно сильнее. Продержимся полгода — хрен у нас рудник отберут.

Вот только продержаться будет не просто. Вообще, если бы рудник не оказался так далеко, в примерно 21–22 часах бега от ближайшего города, было бы безумием пытаться удержать его в один клан. Но серьезная удаленность будет нам играть первое время на руку, а потом за счет больших доходов, вооруженность игроков и сила клана возрастет.

Сейчас в снаряжение выгодно вкладываться. Цены стабильные. Недавно у всех закупающих ГК контор появились малюсенькие надписи 'цены действительны до…'. И по срокам, впереди у нас почти два года стабильных цен на ГК. Даже больше, чем мы ожидали. Это не то, что раньше, когда цена покупки ГК все время ползла вниз.

Как вспомню: На мне шмота на 150 к евро, за месяц зарабатываю в игре 3–4 к. А шмот за тот же месяц дешевеет на 5–6 к евро! Ну и нах, такое нужно!?

Артему припомнилось, что Змей в свое время докачался до 58

уровня. Потом психанул, распродал шмот, переведя деньги в реал, а сам остался играть в полумусорном шмоте двадцатых уровней. На смертях в пвп и осадах опыт уходил, откачивать его было нереально, и постепенно Змей снизился до 34 уровня, в районе которого и остановился.

— А теперь главное, к чему весь разговор, — сказал Эрудин. — Долю в истощенном руднике типа Криадра реально продать примерно за сумму, равную двух месячному доходу клана с нее. Продажа нашей доли даст около 85 миллионов ГК. 67 миллионов, из которых сразу уйдут на покупку кристалла городского сердца, позволяющего, возводимым нами вокруг рудника стенам, превратиться в город. На вторую попытку денег у нас не будет. Останется 18 миллионов от доли в Криадре, да полтора миллиона в истощенной клановой казне. Поиск новой рудной жилы обошелся недешево: искали свыше 9 тысяч человеко-часов. Причем игроки А класса.

По сегодняшнему курсу покупки в 7 евро за тысячу ГК, стоимость кристалла городского сердца примерно 470 тысяч евро. Обезопасить кристалл от дропа игра не позволяет. Он выпадет из сумок убитого со 100 % вероятностью. И многие догадаются, что после продажи доли в Криадре, нам придется отнести кристалл в пустоши. На такой куш найдется уйма желающих.

Официально понесу кристалл я в сопровождении шести партий. Как-никак я казначей. Да еще и играющий трудно убиваемым танковым классом.

На самом же деле кристалл понесешь ты, Артем, и в одиночку, — шокирующе закончил Эрудин.

— Да почему я? — закричал Артем, под бормотание собственного хомяка 'Нах нам такая ответственность!'

— В данном случае тайна лучше силы, — ответил Змей, — если бы у клана просто были на счету 67 миллионов, то, безусловно, кристалл понес бы Эрудин под защитой нескольких партий. И хрен бы кто остановил, потому что никто, не зная заранее о покупке, не стал бы держать отряды для перехвата. Даже если бы информация о приобретении кристалла, ушла из клана сразу же, час-два группу для преследования все равно пришлось собирать, ну а фора в час-два и на своих двоих догнать нереально. Да еще и попробуй, найди: у беглеца тысяча дорог, а у погони только одна.

Можно и не на своих двоих, только вот ездовой ящер стоит 60 лямов, грифон 90, даже захудалая лошаденка 11 лямов стоит, а ведь она по бездорожью пустошей будет двигаться лишь процентов на 20 быстрее человека. И ведь потребуется не один наездник, а большая группа, способная расширяющимся конусом

прочесывать пустоши. Учитывая, что на маунтов тратят меньше, чем на оружие и снаряжение, то столько вложившей группе, кристалл мелочью покажется. Богатого одиночку, на дорогом маунте можно ссадить стрелометом и пох на риск его лишиться после распаковки из режима транспортировки. Все же стреломет на фоне кристалла не так уж и дорог.

— Однако, сейчас все по-другому, — продолжил речь Змея Эрудин, — клановая казна пуста, и купить городской кристалл, мы сможем, только продав нашу долю в Криадре. Покупателей несколько, так что вскоре каждая собака в окрестностях будет догадываться о том, что мы скоро закладываем новый город. И значит, понесем кристалл в пустоши. А уж за шесть дней информация разойдется и среди враждебных нам городов. И значит, нас по любому постараются перехватить.

— Так может не ждать 6 дней? Пораньше отправиться… — Артем отчаянно изыскивал способы избежать личной доставки кристалла.

— Ты знаешь, что в течение суток после дня осад, владельцы городов должны назначить время следующей осады? — вздохнув, спросил Змей. Дождался кивка Артема и продолжил объяснения дальше. — А если владелец города не назначил время осады, то игра назначит сама произвольное время. И тут есть тонкий момент: если создать город сразу после окончания суток, когда назначается время осады, то оно, время, так и останется не назначенным. И новый город не будет осаждаться в следующий осадный день. Так мы выиграем сроки на укрепление нашего нового города. Вместо стандартных трех мирных дней и осады на четвертый, получим шесть дней на развитие: два мирных дня, день с пропущенной осадой и потом еще три мирных дня.

Через два дня, основать город мы никак не успеем: помимо доставки кристалла, игра требует построить на месте основания еще хотя бы минимальную двухметровую стену. Поэтому полтора десятка, что вели разведку в пустошах, из них возвращаются. Три дня на возвращение и отдых. Потом сутки на переход к месту, где обнаружен выход руды. После чего они за два дня сделают минимальную стену. Как раз к завершению стены прибудешь ты с кристаллом.

— Да почему именно я? — продолжал отбиваться Артем. — Давайте я, просто одолжу эти сапоги дающие бонус к скорости, а?

— Некому! — отрезал Змей, — есть, конечно, в клане несколько игроков, уровня 40 и выше, либо успевающих сделать 40, но достаточно хорошо знаем мы только пятерых, кому точно можно доверить кристалл. Ваша четверка и Ракшаса, но Ра девочка, слишком помешанная на пвп. Не дай бог встретит кого

враждебного по дороге. Ты то, сможешь ограничиться тем, что убьешь вражеских игроков непосредственно на пути и продолжишь бег дальше. А вот Ра, забыв обо всем, начнет сама за ними гоняться и выслеживать.

Кобальт отстает от тебя на пол уровня, если и успеет взять через 5 дней 40 уровень, то будет как зомби, после нескольких суток без сна. Эля и Мара саппорт классы, там, где ты пробежишь по прямой, походя, убив встреченных мобов, им либо придется делать крюк, либо останавливаться и долго сражаться, да еще и с небольшим, но все же риском умереть.

— Вот, — продолжил речь Змея Эрудин, — что бы совсем свести к нулю риск твоей смерти от мобов, выдадим тебе броньку, что из клановых запасов скрафтили. Это конечно средние уровни для железного грейда, но лучше пока наши мастера не умеют, да и с материалами напряг.

Артем открыл скинутый рисунок со статами. 'Хорошая железная кольчуга' — защита 58. Снижение получаемых рубящих повреждений 37,5 %. Снижение получаемых колющих повреждений 25 %.

— А как доставишь кристалл, оставишь кольчугу себе, — закончил Змей.

1,6–1,7 миллиона ГК, — пробормотал хомяк.

— Это слишком много… за одни сутки бега… — неуверенно выдал Артем, с трудом отдирая зажимающего ему рот хомяка.

— С учетом сложности и ответственности, — нормально, — ответил Змей, — ты главное донеси. Для клана это очень важный момент рывка, на который поставлено почти все. Сумеем совершить рывок — через год эта кольчуга будет ерундой.

*****

Партия продолжила кач, Артем, стараясь отвлечься от мыслей о забеге с кристаллом, переключился на парти чат.

— Ну вот, отправила я очередную петицию, — довольно произнесла Эля, — теперь пусть дают, 40 либо 60 яиц 'Великого Слизня', в зависимости от модели дропа.

— Ты о чем? — удивился Кобальт.

— Да они мне ответили, что на всю партию вышел дроп в 8 яиц, так как под дроп целых предметов, у них выделен только 1 регистр в их восьмеричной системе исчисления. Ну а раз так — пусть вручную добавляют дроп, не поместившийся в регистр. Если считать одно яйцо раз в полтора года, то еще 40, а если считать от вероятности дропа в 25 % — то и вовсе 60 яиц.

— Да куда нам столько! — закричала Мара, — с ними все равно ничего не сделать и не передать!

— Ха, — усмехнулась Эля, — все учтено, могучим ураганом!

Это выданные за квест, передать нельзя, не факт что добавленные вручную яйца тоже будут не передающимися. А даже если и будут, ты представляешь, как разработчики в этой истории станут выглядеть нелепо, стоит ее выложить на форумы? И ведь такой прикол, как по пять раритетных, не передающихся, однотипных маунтов у одного игрока, растиражируют мгновенно на пол галактики. Очень уж нелепый и забавный курьёз.

Через полтора часа кача, с интервалом в 3 минуты были выбиты два куска карты.

— Аааааа! — заорала, дурачась Мара. — Корейский рэндом инфицирует галактику!

Партия переключилась на воспоминания о забавных и практически невероятных случаях, происходивших в земных играх. Так тянулось время до вечера, пока вдруг не закричала Эля:

— Даааа! Я не зря строчила петиции!

Услышав этот вопль, Артем отвлекся от кача и обратил внимание, на появившийся в уголке значок письма. Партия остановила кач, побежавший было за паровозом мобов Кобальт, развернулся обратно, к безопасной зоне.

Похоже, остальные тоже получили сообщения и кинулись их читать, — догадался Артем, — Желтый цвет значка письма, вроде означает сообщение от администрации игры, — после чего тоже погрузился в заумь письма.

— Ничего не понимаю, — выдал через две минуты Кобальт, — то ли нам претензии предъявляют, толи подарки дарят.

— Ну, — стала объяснять Эля, — если перевести с юридического официоза, на человеческий язык: Мы отказываемся от всех претензий, а они делают нам подарок. Но разработчикам неинтересны прецеденты, когда кто-то предъявил претензии, а потом за отказ от них, что-либо получил. Поэтому все оформлено не как отказ нами от претензий, а как то, что мы этих претензий вообще, никогда не имели и не могли иметь даже теоретически.

Мы зачисляемся в состав вспомогательных бета-тестеров. Для нас это означает, что если мы находим новый квест/явление/событие/локацию/эвент, мы должны написать отчет. Любой. Да хоть просто одно слово: понравилось/не понравилось. За отчет, система присуждает подарки. Чем подробнее и информационно полезнее отчет, тем лучше подарок. Если мы даем согласие, то зачисляемся в состав вспомогательных бета-тестеров, а все мои петиции аппеляционному ИскИну превращаются в общий отчет партии о прохождении квеста, за который нам пойдет подарок:

Каждому из нас предлагается на выбор, один предмет

экипировки или оружия, падающий с любого рейд босса 40 уровня. Правда, как всегда, разработчики охраняют внутри игровой рынок. Так что предметы будут привязаны к персонажу, без возможности продажи/передачи/дропа и т. д.

Артем позвал Татьяну. Остальные члены партии связались с Liriel(ем), Шумелкой и Тирсом. Образовали общий канал в чате и после короткого обсуждения единодушно сошлись, на том, что следует соглашаться. Все равно ничего большего из разработчиков выжать не получится, а тут и так кусок не малый. Ответ следовало дать в течение суток, так что кинулись перебирать энциклопедию, проверяя всех рейд боссов 40 уровня.

Все, кроме Кобальта, у него состоялся краткий спор с Элей, в котором вопреки обыкновению, победил Кобальт.

— Я полагаю, всем стоит брать оружие, — начала Эля, — оно гораздо дороже брони и…

— А вот и нет, — отрезал Кобальт, — далеко не всегда. И хороший пример тому 'Цельный латный доспех'. Один предмет занимает сразу три слота: Кирасы, наплечников и латной юбки. За счет чего имеет цену и дает брони сразу, как все три.

Поэтому все кроме Кобальта перебирали рейд-боссов, на предмет выбора лучшего варианта. А Кобальт, оказывается, уже давно имел мечту в виде доспеха и даже знал список рейд боссов, с которых он падает. 'Великолепный стальной цельный доспех имперского гвардейца', причем этот доспех был категории даже не просто топ стального грейда, а редкий топ. С вероятностью в 12,5 % считалось, что выбитый с рейд босса предмет, приобрел дополнительные магические свойства. Так что редкость о-го-го, но разработчики то, разрешили выбрать любой, вне зависимости от вероятности дропа!

Вообще партии крупно повезло, что босс был 40 уровня и дроп с него приходился на железно-стальной грейд. Будь босс на уровень меньше и дроп пришелся на медно-бронзовый грейд. Конечно с рейд боссов 40 уровня, топ вещи соответствующие 62 уровню, падали с намного меньшей вероятностью, чем вещи 40–50 уровней. Но главное, такие все же имелись, а в условиях подарка прописанных разработчиками, вероятность дропа не имела значения.

Хотя все были согласны, с тем, что Кобальт выбрал себе реально лучший предмет, остальным он не подходил. То, что танк со всеми его бонусами на выносливость, мог одеть на 40 уровне, другие воины смогли бы одеть только к уровням 60–70.

Продолжили потихоньку кач, однако возникло несколько рискованных ситуаций из-за запаздывающего лечения. Народ продолжал посматривать на энциклопедию с рейд боссами 40

уровней. Не выдержав Кобальт сказал, глядя на Элю:

— Вспоминается мне старый, но хороший анекдот:

— Мама, а правду рассказывают, что ты, играя в Lineage2, была настолько крута, что могла на хилере завалить фулл парти?

— Правда, сынок. Хотя не так уж и прямо 'завалить'… скорее не отхилить…

Партия посмеялась (кроме смущенной Эли) и договорились снизить накал изучения энциклопедии.

Артем сосредоточился на каче, не отвлекаясь на перебор рейд боссов. Вместо него Татьяна с Тирсом разделили список боссов напополам и сейчас перебирали варианты. Тирс тоже пришел к выводу, что копья неплохо 'приподняты', ну, а с учетом темпов изменений в галактических играх, пройдет не одно десятилетие, прежде чем копейщиков станет очень много. Все таки те игроки, что достигли на своем оружии умений мастеров, а то и гранд-мастеров, менять тип оружия вряд ли станут. Ведь уже экспертное владение оружием дает +12.5 % к урону и точности, мастер же +25 %, а гранд-мастер и вовсе добавляет +37.5 % и переучиваясь на новое оружие, все эти бонусы теряешь. Значит, очень нескоро разработчики станут 'резать' копья.

Услышав об этой координации усилий Эля тоже договорилась с Шумелкой, поделив список боссов, с целью совместных поисков лучшего варианта для лекаря. И, тем не менее, следующей, сделавшей свой выбор оказалась Мара. Когда она сообщила о выбранном ей 'Парадном одеянии Верховной Жрицы', Шумелка с Элей даже усомнились в своем решении искать именно посохи, очень уж большие бонусы к запасам и регенерации маны давало такое одеяние. Вообще защитное снаряжение магов и мистиков стоило заметно дешевле, чем воинское, но 'Парадное одеяние Верховной Жрицы' занимало все слоты кроме обуви и перчаток, то есть целых семь слотов экипировки (и давало соответствующие семи предметам параметры). Только после долгих подсчетов Эля с Шумелкой успокоились, придя к выводу, что с бонусами, которые дают топ посохи, все равно лечить выгоднее.

Тем временем выбор сделал Liriel, скинув картинку выбранного им 'Жезла ненавидящих Стихий'.

— И зачем такой жезл вообще нужен? — удивилась Эля. — Жезл, дающий бонусы на огонь и воду? Ты же огненный маг, зачем тебе вода, она ведь у тебя никакая?

— Все просто, — ответил Liriel, — выбрав стихию огня, я стал силен в ней, однако слаб в нейтральных для меня земле, воздухе, свете и тьме и абсолютно ничтожен в магии воды. С этим жезлом я буду средне силен в стихии воды и сверх могуч в огне. Огонь сильнейшая стихия по прямому урону, но у него практически нет

свойств, кроме урона. А вот заклинания льда из стихии воды, не так сильны в уроне, зато позволяют серьёзно замедлять, а то и вовсе останавливать врагов. Это же такая потрясная комбинация: Сперва замедление противника льдом, а потом обрушить на него всю чудовищную мощь огненных заклинаний.

Ближе к вечеру Татьяна с Тирсом сделали выбор, и Артем кинулся смотреть:

'Кровавое шипастое копье боли' — Это великолепное копье изготовлено кем-то из цивилизованных народов, но попало в руки дикарей-каннибалов, чьи шаманы проводили над ним жуткие риту…

Так, — думал Артем, — описание пропускаем, сразу к статам. Ага, показатели урона как у стального топ копья 62 уровня. Ну-ка глянем и разберемся, что за специальные свойства.

'При успешном ударе шанс 25 % нанести кровоточащую рану, причиняющую ежесекундно, на протяжении 8 секунд, урон в 12,5 % от произведенного ударом. Действует только на имеющих кровь противников.' — считай 25 % нанести двойной урон.

'При успешном ударе шанс 12,5 % нанести рану, вызывающую болевой шок и парализующую противника на 3 секунды. Действует только на способных испытывать боль противников.' — примерно 1,5 секунды на удар копьем, так что можно нанести еще два удара.

'При ударе шанс 12,5 % зацепить шипами и опрокинуть противника на землю, оглушая на 3 секунды. Не действует, если противник более, чем на 25 % тяжелее владельца копья', - не поможет против массивных врагов, зато написано просто 'При ударе', без 'успешном', значит, попал ли, промазал ли, все равно есть шанс опрокинуть. Очень полезно против существ с высоким уворотом.

Как же разработчики пропустили то такую прелесть, — размышлял Артем, залезая в энциклопедию, посмотреть откуда оно падает. — Ага, вот оно что: шанс, что копье будет иметь магическое свойство 12,5 % (1/8). Шанс, что свойств будет два — еще в 8 раз меньше (1/64), и еще в 8 раз меньше, что свойств будет 3 (1/512)

За любованием характеристик копья, Артем прослушал, что же выбрали Эля с Шумелкой, запомнив только название 'Посох горного отшельника'.

Так как договорились на всякий случай давать ответ администрации одновременно, то пришла пора. Эля трижды всех предупредила, помимо названия выбранной вещи пере копировать в письмо еще и её цифро-символьный код из энциклопедии. Достаточно редко, но все же, автоматический

переводчик совершал ошибки. Не дай бог из-за такой ошибки получить какую ни будь фигню.

Выскочили сообщения:

'Поздравляем. Вы зачислены в состав вспомогательных бета тестеров. В ваш личный игровой архив добавлен подотдел с правилами бета тестеров и образцами наиболее информационно полезных отчетов'.

'Поздравляем. По итогам анализа вашего общепартийного отчета о прохождении квеста 'Логово Великого Слизня', вам назначено вознаграждение, которое доставлено в вашу личную ячейку в банке'.

Несмотря на остающийся еще почти час планового кача, партия сразу двинулась в сторону города. Общее мнение выразила Мара:

— Сволочи! Нет бы написать, что именно дали! Я теперь полчаса пути до банка нервничать должна!

— Ну, это они, — ответил Кобальт, — когда в банк награду отправили, типа позаботились, чтоб перегруза у нас не было. Хотя, конечно, могли и написать, что именно дали.

Через полчаса народ добрался до банка и все-таки убедился, что получил именно желаемое. Тащиться снова на болото смысла уже не было, и четверка разошлась до завтра. Артем сдал копье и кольца Татьяне.

— Теперь становится окончательно ясной моя ошибка в продаже 'Кольца друга' и приобретении вместо него пре-топ копья, — сказал Артем Татьяне.

— Наша ошибка, НАША, — ответила та, — ну да ладно, копье куплено достаточно дешево, выстави его на аукцион, свое точно вернем.

Артем пошел спать, на душе было как то странно. Змею с Эрудином, он обещал не рассказывать про кристалл никому, даже жене. И теперь Артем понимал, что без всяких обещаний, молчать было бы гораздо легче, воистину запретный плод сладок.

На следующее утро клан гудел, после объявления про обнаруженный в пустошах выход руды и планах по строительству городка. Онлайн был больше обычного, многие старались закончить дела и квесты в Криадре. В принципе игра позволяла иметь довольно много начатых квестов — 64 штуки. Вообще все наиболее интересные, выгодные и полезные квесты имели ограничение по времени, даже в советах новичкам, таймер/его отсутствие, указывалось, как хороший способ быстро понять выгодность квеста, без просмотра энциклопедий.

Поэтому, большинство игроков сразу старалось выполнять все квесты с ограничением по времени и просто принимало все не

ограниченные сроком исполнения квесты. Нужно что-то отнести от одного NPC другому, потом третьему, четвертому и т. д.? Специально такой квест делать не слишком выгодно, но вполне можно взять его среди десятков других и, случайно оказавшись в нужном районе, выполнить очередной этап. То же самое с квестами, серий, добыть ингридиентов, убить монстров, в общем, со всякой серой рутиной. Сейчас народ кинулся заканчивать подобные квесты, в которых уже была сделана значительная часть. Ведь нужно освободить место под квесты в новом городе. Особенно велик был соблазн поймать 'новый' квест'. 'Новые' квесты были двух категорий: Ранее выполнявшиеся в игре, но не по заданию данного конкретного NPC. То есть, например, тысячи кузнецов в других городах уже давали такой квест, но в этом конкретном новом городе, кузнец дает подобный квест впервые. Вознаграждение, взявшему такой 'первый' квест, было в 8 раз больше. И были квесты вообще выполняющиеся в игре в первый раз. За такие 'самые первые' вознаграждение было еще в 8 раз больше, итого в 64 раза. Найти 'самый первый' был очень большой соблазн.

В свое время Артем с Татьяной неслабо поднялись на первых квестах, не так конечно сильно, как Змей, сумевший сделать кучу 'первых' и два 'самых первых' квеста. Тогда, в самом начале игры, люди еще не знали кодовых номеров всех доступных стартовых локаций и пользовались предлагаемыми игрой по умолчанию. А когда десятки миллионов человек начали расходиться по ближайшим, к стартовым локациям городам, города стали стремительно расти. Ведь при наличии большого числа игроков в районе города, игровые ИскИны создавали не только новые локации рядом с городом, но и новых NPC в самом городе. И у новых NPC были 'первые' квесты. Так как предыдущие владельцы городов были отброшены миллионным валом игроков людей, а сами люди в большинстве еще не разбирались в особенностях игры, то самые 'продвинутые' имели максимум шансов на выполнение 'первых' квестов, ну и конечно 'самые первые' квесты.

Разработчики не называли условий их появления, но по слухам, одной из причин возникновения такого квеста было основание города, либо увеличение размера города из-за большого числа NPC.

На клановом форуме висело несколько голосовалок. И если главным голосованием был выбор названия города, то вторым по популярности — сколько дней держать ворота закрытыми, пропуская только своих, дабы посторонним не достались первые квесты. И это был не пустой вопрос, имелась целая категория игроков, качающихся преимущественно, а то и вовсе

исключительно квестами. Разработчики даже сделали специальный отдельный топ-лист, для игроков у которых не менее 7/8 опыта получено за счет квестов. И самое обидное, что проберись такой посторонний игрок в город — выгнать его не получится, игрой не предусмотрено. Ну, разве что он по неопытности останется онлайн перед осадой города и попадет под действие функции 'Удалить всех кроме защитников и официальных союзников'.

Следующие четыре дня стянулись для Артема в одно серое пятно: 16 часов кача на болоте, еще часик бега по Криадру и окрестностям, завершая почти сделанные квесты, потом сон. И так каждый день. Но вот, наконец настал пятый день, после трех с половиной часов кача сороковой уровень получила Мара. Через 15 минут Артем, а еще через час — Эля. Был объявлен досрочный обеденный перерыв, хотя реально обедать пошел только Кобальт. Трое остальных кинулись в город, наконец-то надеть снаряжение 40 уровня.

Однако, — подумал Артем, увидев выскочившее после экипировки сообщение, — а в общем описании такого не было.

'Вы экипировали 'Кровавое шипастое копье боли', после всех кровавых ритуалов, что провели над ним шаманы каннибалов, жуткая аура окружает это копье. Когда данное оружие экипировано, взаимоотношения со всеми существами Света, Жизни и Порядка ухудшаются на три ступени. Взаимоотношения со всеми существами Тьмы, Смерти и Хаоса улучшаются на две ступени'.

— Ну, хоть не проклятое, — прошептал Артем, убедившись что копье без проблем покинуло слот оружия и переместилось в инвентарь. И продолжил размышления: — А вообще жесть, еще две ступени взаимоотношений вниз и на меня бы NPC стали нападать. Хорошо хоть, пока копье не экипированное, никакого эффекта нет. В принципе ничего страшного, в городах снимать и отношения с NPC будут нормальными, но вот ряд храмовых квестов с этим оружием закрыт. Это выходит не просто красивая сценка начала квеста: Ударить оружием по храмовому гонгу. И условием, позволяющем получить квест, будет именно звук, который издаст гонг, после удара с достаточно высоким уроном. Да с таким экипированным копьем хорошо, если жрецы меня просто выкинут из храма, а не на костер потащат. Богатых такое не напряжет — они и два дорогих оружия себе могут позволить. А ведь так хотелось, дать Татьяне получить 40 уровень и продать копье кованой бронзы, купив вместо него броньки.

Потом все вернулись на болото — докачивать Кобальта, заодно тестить увеличившийся урон от копья и возросшее

лечение от посоха. Ну и главное — успокаивать Мару, нервничающую по поводу своего вида в 'Парадном одеянии Верховной Жрицы'. Нет, в целом Маре весьма нравился свой вид в этом одеянии… кроме самого верха. 'Парадное одеяние Верховной Жрицы' занимало среди прочих и слот головного убора. И свой вид в капюшоне сильно напрягал Мару. К счастью и Кобальт и Артем играли в онлайн игры достаточно долго, что бы знать насколько трепетно большинство девушек, относится к своему виду не только в реале, но и в игре. Поэтому, с их стороны не последовало ничего ужасного и бестактного вроде 'да какая разница', 'итак сойдет'. Так что 'всего' через 7 часов убеждений в том, что она выглядит ничуть не менее прелестно, девушка успокоилась.

Возвращаясь вечером с кача в город и идя по темным улицам, Артем столкнулся с закутанной в черный плащ фигурой.

— Какое интересное у вас оружие, — произнес обладатель бледного лица и длинноватых клыков, — у него такая вкусная, мощная и в тоже время изысканная аура.

— … ты чего шумишь? — донеслось из реала Татьяниным голосом.

— Да блин! — возмущенно выдал Артем, уменьшая экран игры вдвое. — Ну надо ж было сделать NPC вампира так, что я аж в реале, вместе с креслом, от него отпрыгнуть попытался!

Дальнейшее общение с вампиром, проходило под любопытным взором Татьяны, прервавшей собственный кач.

Как выяснилось молодой вампир астролог, алхимик и экспериментатор, заинтересовался чарами, наложенными на копье. Он почувствовал их несовершенство и недостаточно оптимальное использование энергий, вложенных ритуалами в копье. В общем копью можно придать дополнительное свойство, но обязательно связанное с кровью, именно энергий для такого типа заклинаний в нем избыток. Правда, это будет стоить…

— Это же два миллиона ГК!!! — заорал хомяк. — Держите меня семеро! Где мой осиновый кол!

Денег не было, правда, вежливый вампир NPC, сказал, что вполне готов подождать и приступить к работе тогда, когда у Артема появятся деньги. А позвать его просто — нужно только зайти ночью в этот городской район и трижды экипировать/убрать оружие со свойством 'кровавое'. На том и распрощались.

Хомяк строчил гневное письмо в инквизицию, про злобных и жадных вампиров, так и норовящих запустить клыки прямо в кошелек.

И тут Татьяна радостно сообщила, что все же нашла сайт с описанием такого квеста.

— Он добавит оружию свойство 'Вампирическое', - воскликнула она.

— Ну, кто бы сомневался, — буркнул Артем, — явно же не 'Литургию Света'.

- 'При успешном ударе шанс 12,5 %, что 25 % нанесенного урона, будет превращено в здоровье и передано владельцу оружия', - процитировала Таня.

Хомяк перестал строчить донос и уставился в потолок, задумчиво бормоча '14 тысяч евро', 'каждый восьмой удар + 25 % здоровья'.

*****

Франция, Лион, научная конференция, отрывок из выступления академика ххххх

… опишу ситуацию в области, которой я непосредственно занимаюсь — нефтехимии. Наблюдается нарастающее отставание теоретических знаний от практических производств.

Почему-то большинство не специалистов представляют покупку технологий у ГФ, как приобретение формул, таблиц, физических констант и т. д. К сожалению все далеко не так, мы получаем вовсе не формулы, а чертежи. Чертежи действующих земных производств с внесенными изменениями, дополняющими, иногда наоборот убирающими, отдельные элементы конструкций. Но суть в одном — это оптимизированные схемы производства, увеличивающие на несколько процентов эффективность. Даже если у ГФ приобретается новое химическое вещество, например полимер со свойствами лучшими, чем у известных на земле, мы не получаем формул, расчетов, методик конструирования макро молекул. Просто получаем чертежи и эксплуатационные инструкции технологического цикла, производящего данное химическое вещество. То есть, де факто приобретается способ получения готового результата, без понимания процесса.

И уже анализируя работу улучшенного/оптимизированного производства, теоретическая наука пытается вывести формулы и понять суть процессов. При наличии времени и главное финансирования, это вполне осуществимо. Но вот проблема: и со временем, и с финансированием у теоретической науки серьезные затруднения. Пока пытаемся понять одну купленную технологию, на планете приобретается еще парочка в той же области, ну а финансирование резко сократилось. Фактически осталось только государственное финансирование исследований, все частное сошло на нет. Компаниям/фирмам/корпорациям просто не интересно финансировать разработки, которые потом достанутся их конкурентам. То, в каком виде ГФ продает улучшения технологий, — серьезнейшая проблема для земной науки и

патентного права. Когда страна приобретает у ГФ технологию, она получает, оптимизированные на определенный процент, чертежи одного, или нескольких лучших земных производств данной сферы. При этом не важно, обладала ли страна такими технологиями ранее, или нет, главное, что на земле они были. И получается: Разрабатывала корпорация годами новый нефтехимический комплекс, в расчете оказаться эффективнее конкурентов, а потом, допустим Китай, купил у ГФ технологию и получил чертежи этого комплекса, да еще и оптимизированные, работающие на несколько процентов эффективнее. И хорошо, если только сам пользоваться будет, а не начнет по дешевке продавать всем желающим. И зачем корпорациям в этих условиях тратить миллиарды на собственные разработки, если они гарантированно попадут к конкурентам?

Само ГФ объясняет такие действия, заботой о покупателе — дескать, технологии продаются в формах заведомо осуществимых на данной планете. Попытки взывать к патентному праву игнорируются под предлогом, что в галактике подобные технологии разработаны еще тысячелетия назад. ГФ не оспаривает, что земные ученые позднее самостоятельно смогли повторить эти технологии. Однако это не означает, что после повторения данных технологий земными учеными, ГФ лишилась права на эти технологии и не может продавать их желающим.

При этом фундаментальная наука сталкивается не только с кризисом финансирования, но и с кадровым кризисом. Если в странах третьего мира, ранее не имеющих, либо имеющих сильно устаревшую нефтехимию, выгоднее создавать новое производство с нуля, то в развитых странах, как правило, эффективнее производство модернизировать. Однако процесс модернизации, причем, желательно без остановки, либо с минимальными остановками производства, требует большего числа высоко классных специалистов, чем просто работа производства. И корпорации получают данных высоко классных специалистов, за счет переманивания среднего научного персонала, у переживающей финансовый кризис фундаментальной науки.

*****

И вот настал день завершения сделок по продаже доли в Криадре. В городе собирались игроки, Эрудина должны были сопровождать даже не шесть, а восемь партий — набралось достаточно добровольцев со свободным онлайном. А время онлайна требовалось немалое, ведь бежать до будущего города свыше двадцати часов. Остальные игроки клана планировали перемещаться позднее несколькими группами, в зависимости от того, сколько часов онлайна подряд они могли выделить. Увы, но

по игровым условиям, нормальный логаут происходил только в безопасных зонах городов и в некоторых квестовых локациях. Во всех остальных местах персонаж оставался в игре и мог быть убит мобами или враждебными игроками. Это, кстати, сильно усложняло разведку в глубине пустошей. Хоть и выбирали разведчики для сна места малоприметные, но все равно спать приходилось в пол глаза, с готовностью, по сигналу миникомпа проснуться и кинуться спасать персонажа, атакованного в игре мобами или врагами. Поэтому те, кто не мог сразу устроить забег на 20+ часов, объединялись в группы по времени возможного непрерывного онлайна, чтобы идти и останавливаться на ночевки вместе, выставив часовых.

В Криадре, после продажи доли клана, желающих оставаться не было, те кланы, что давали возможность чужакам работать на их частях рудника, ставили налог от 40 до 70 %, в зависимости от загруженности и прайм-тайма.

Два последних дня в окрестностях Криадра на пару часов бега было аномально много пвп. Обычно по завершению дня осад, игроки старались не появляться по близости враждебных городов, но не в этот раз. Как минимум полтора десятка партий из недружественных Криадрскому альянсу кланов, крутилось в ближайших со стороны пустоши городках. И это только замеченные партии, наиболее глупые и наименее организованные. Наверняка были и поумнее — вышедшие из игры в безопасных городских зонах и теперь ждущие сигнала для логаута в игру.

Завершались последние сделки, восемь партий ждало Эрудина, но все это было просто спектаклем. На самом деле кристалл городского сердца был куплен еще два часа назад, сразу как в клан-казне набралось 67 миллионов ГК. После чего Артем получил кристалл и ушел телепортом. (Хомяк оплакал 90 евро), место телепорта и планируемый маршрут Змей просил не называть никому, даже им с Эрудином.

Артем телепортировался в небольшой городишко, отстоящий от Криадра на 6 часов бега, да еще и не являющийся пограничным с пустошью, так вторая линия. Через час с небольшим, пересек дорогу, соединяющую два пограничных с дикими землями городка, и углубился в пустоши так никого и не встретив. Мерный бег изредка прерывался мобами, умирающими с одного удара. Каждая минута бега уводила все дальше от обжитых игроками мест и уменьшала шансы кого-нибудь повстречать. Напряжение первых часов уходило и становилось… скучно. Да, все шло как должно — правильный, грамотный план, с заранее продуманной акцией отвлечения, полная секретность и вот

кристалл, тихо, незаметно и безопасно следует к цели. А начинающий скучать Артем, невольно завидовал оставшимся в Криадре.

— Нашел, чему завидовать, — буркнул медитирующий на кольчугу хомяк, — успеешь еще экспу посливать.

Да, оставшиеся веселились вовсю. Сперва восемь партий сопровождавших Эрудина, вышли из Криадра и через полчаса бега, столкнулись с полутора сотнями ранее не известных игроков. (Как позднее пробили по никам, они были откуда-то и Пакистана, какое-то из белуджских племен. Примерно треть кланов Криадрского альянса были из западной Европы, имелись в них и эмигранты с ближнего востока. Скорее всего, кто-то из них и сообщил своим соотечественникам). Бой — 64 против полутора сотен, при примерно равных уровнях и снаряжении, был естественно проигран, но все же, завалили около девяти десятков противников. Такой расклад потерь был вызван тем, что большая часть врагов кинулась убивать Эрудина, а это не самая лучшая в пвп тактика — в первую очередь пытаться убить танковый класс, да к тому же, находящийся в центре группы. Территория относилась уже не к Криадру, а к мелкому пограничному городку, там все и возродились. А дальше начала работать организованность. Восемь партий оббафилось, вышло из городских ворот и раскатало девять десятков противников, неорганизованно и без баффа выбегавших по частям из города. А потом раскатали во второй раз возродившихся и снова бросившихся в бой врагов. Сами потеряли убитыми шестерых за оба цикла. Пакистанцы перестали выбегать из города, дожидаясь подхода шести десятков уцелевших в первой схватке, после чего предприняли одновременную атаку с двух сторон. Вот только главная их проблема все еще не была решена: девять десятков погибших в первой схватке были почти исключительно воинскими классами. Никто из вражеских лекарей и бафферов не погиб. Ну и получилось, что соклановцев Артема атаковало с одной стороны девять десятков бойцов, без баффа и лечения, да еще и с тремя штрафами за смерть, а с другой стороны шесть десятков, из которых 2/3 приходилось на лекарей и бафферов. Как результат пакистанцы легли снова, но после победы Эрудин скомандовал отступить в город — половина бойцов была выбита.

Пакистанцы наконец объединились, оббаффились и встали снаружи ворот. Минут десять они простояли, в надежде, что Эрудин отдаст команду атаковать. И таки дождались… правда, не совсем того, на что рассчитывали. За полтора — два года игры у клана или группы игроков не обязательно заведутся друзья, но обязательно заведутся враги. И если клан Артема этих

пакистанцев раньше не знал, то стоило поинтересоваться у союзников, как сразу нашлись те, кто их знали. Причем не только знали, но и весьма жаждали поблагодарить за старые дела. Так что пакистанцы получили атаку с тыла пятью свежими партиями — третью мобильной группы одного из кланов, промышляющих рейд боссами. Сорок игроков вроде немного, но они ведь без штрафов после смерти, а на пакистанцах от 1 до 4 штрафов. Ну и Эрудин тут же скомандовал атаку. Вынесли пакистанцев, вынесли еще какой-то случайный народ, влезший в пвп. И еще случайных противников снесли — это стали стягиваться наиболее глупые из тех, кто тусовался в окрестностях Криадра с надеждой перехватить отряд, который понесет кристалл в пустоши. Те, кто поумнее, сообразили сразу, что ловить уже нечего, либо кристалл уже отобрали, либо его не станут выносить из безопасного места, пока царит хаос пвп.

После еще нескольких схваток Эрудин скомандовал отход в город. Снаружи ворот стали скапливаться игроки, изображающие, что они тут случайно оказались. А что происходит, когда в одном месте собирается масса агрессивных и не самых умных игроков, к тому же масса, состоящая из множества различных сторон? Достаточно одной искры и вспыхнет дикое месилово всех против всех. Все-таки большинство собравшихся, шло с надеждой ограбить, причем не важно кого, владельца кристалла, или другого грабителя, схватившего кристалл первым. Почти полмиллиона евро, как тут не мечтать. Мечтать и ненавидеть остальных, ведь они точно такие же, только готовы ограбить уже тебя. А отсюда бешеное желание превентивно убить этих сволочей. И стоит только случайно встретившимся, старым врагам начать выяснять отношения, как к ним тут же присоединяются остальные. Все против всех.

А Эрудин в городе командует отбой и переносит поход через пустоши к новому городу на следующий день. Большинство разочарованно плюет и уходит в логаут — отдохнуть и отоспаться перед завтрашним днем. С десяток остается, это те, кому в пвп важен не результат, а процесс.

*****

Артем бежал не самым коротким путем, так что даже с сапогами на +30 % к скорости и, выданными с клан склада зельями, ускоряющими бег, дорога заняла 19 часов. Путь вышел на четверть длиннее, зато никого не встретилось. И вот, наконец, появляется грубый бревенчатый частокол, окружающий невысокий взгорок. Частокол почти закончен, остаются последние бревна, которые уже сложены рядом. Следующие полтора часа Артем провел, помогая закончить частокол и заготовить бревен

для дальнейших работ. Хоть не так скучно ждать окончания суток в игре, а город выгоднее всего основывать именно по окончании суток назначения осад.

Истекают последние секунды, и Артем активирует кристалл городского сердца. Бревна частокола неуловимо сдвигаются, выравниваясь в идеальные линии, — из разряда случайных предметов, они переходят в разряд стандартного объекта 'городская стена'. Затем начинает формироваться здание ратуши, а перед Артемом выскакивает запутанная страница городских настроек. И вводить их надо быстро, формирующиеся стены зданий не только красивая анимация, но и очередной способ разработчиков выжать чуток денег. Не успеешь ввести желаемое, город будет выстроен со случайными настройками, а все изменения после завершения создания города уже пойдут за ГК.

Итак, в первую очередь ворота, ставим единичку. Городок маленький можно и обойти вокруг, а оборонять единственные ворота гораздо легче. Вообще обычно, все кто могут, ставят минимально возможное число ворот (1 для малого города, 2 для среднего, 3 для большого и 4 для огромного).

Тип ратуши — башня. Башня не самое удобное здание с точки зрения использования, очень уж нудно бегать по этажам за NPC. Зато на плоской верхушке башни можно поставить дополнительный стреломет, который с учетом малого размера городка будет уверенно бить за городские стены.

И так далее и так далее. Один параметр-команда отдается за другим, в строгой очередности, расписанной заранее. Анимация формирования городка растянута на 6 минут и если не успеть ввести соответствующий параметр до завершения анимации очередного этапа, то все — пролет. Наконец все параметры введены, можно и выйти из экрана городских настроек. О блин, самое важное пропустил, так как эти строки не нужно было заполнять на скорость.

'Введите владельца города' — клан 'Анти-Сумерки'.

'Введите название города' — 'Китеж'.

Артем без удовольствия смотрит на троих соклановцев, спускающихся с верхних этажей ратуши: Понятно, пока возился с городскими настройками народ пробежал по всем новоявленным NPC и взял у них 'первые' квесты. Ну да, возможность взять эти квесты, являлась дополнительной частью вознаграждения людям, возводившим стены будущего городка. Но… хомяк, узревший халяву уплывшую к другим, смотрел так жалобно… Даже вся сонливость слетела.

Артем вышел из ратуши и стал осматриваться. Собственно смотреть пока было особо не на что, квадрат стен, да внутри

четыре здания, автоматически выстраивающиеся при создании городка: Банк, кузница, магазин и таверна. Если считать и ратушу, будет пять. Все остальные здания с соответствующими NPC, будут возникать позднее, при условии пребывания в городе и его окрестностях значительного числа игроков.

В клановом чате народ, закончивший поздравлять друг друга с основанием нового города, расходился спать. По Москве было 3 часа ночи, причем многие не спали уже в районе суток, как, например, полтора десятка отстраивавших будущие городские стены. Они, расхватав 'первые' квесты, почти сразу разошлись спать.

— Какое интересное у вас оружие, — раздалось из тени проулка между магазином и кузницей, — у него такая вкусная, мощная и в тоже время изысканная аура.

Тьфу ты, — подумал Артем, — город десять минут назад основан, а в нем уже завелось темное подполье. Неужели вампирское гнездо входит в 'минимальную комплектацию' нового города? — на губах невольно возникла улыбка, и он собрался закончить диалог с NPC.

— Новый жаднющий вампирюга, — буркнул хомяк.

— Новый!?! — дернулся Артем. — Во, я торможу с недосыпа!

— Аааааа, — завопил прочухавшийся хомяк, — цену, цену смотри! Раз это улучшение оружия проходит как квест…

Продолжившийся диалог с вампиром быстро дошел до запрашиваемой суммы — 250 тысяч ГК. Тоже конечно не мало, все же не 2 миллиона. Артем кинулся в банк, порадовавшись, что там NPC работают в любое время игровых суток. Вынул деньги, вернулся к вампиру, и тот забрав копье удалился на 10 минут.

Хм, — подумал Артем, — не будь это NPC, было бы похоже на кидок, как в некоторых земных играх. Были такие деятели, разводившие нубов, предложениями бесплатно улучшить оружие или снаряжение, а получив его в руки, просто сваливали. И вообще странно, копье ведь привязанное к персонажу, как вампир его взял, не логично.

Через десять минут вампир вернулся и вручил копье, Артем сразу кинулся смотреть характеристики. Да, вот оно появилось новое свойство:

'При успешном ударе шанс 12,5 %, что 25 % нанесенного урона, будет превращено в здоровье и передано владельцу оружия'.

Спа-а-ать, — возникла мечтательная мысль, — или нет, стоит, раз уж везет сегодня, попытаться выжать еще?

Артем напрягся и стал составлять сообщение об ошибке, описывая ситуацию с вампиром, забиравшим 'привязанное' копье.

Отправил и, выйдя из игры, завалился спать.

Отсыпался почти сутки, а проснувшись, сразу кинулся смотреть игровую почту: что там ответили на сообщение об ошибке. Однако ничего особого не дали — помимо стандартной благодарности, предложили на выбор либо чуток опыта (выходило, что где то процента 4 прибавится), либо любое великое зелье.

Жлобье! — возмутился хомяк. — Даже зелья дают, привязываемые к персонажу, без возможности продать!

Артем поколебался немного с выбором, а потом решил не спешить. Ограничений по времени на выбор приза не было, так зачем торопиться.

Стал осматривать Китеж: в городе прибавилось несколько зданий, ведь пока Артем спал, почти две сотни соклановцев перебрались сюда. Правда, сейчас большинство отсыпалось после дороги. Меньшинство работало, улучшая стены и расширяя рудник.

Малый выход руды всегда давался в виде рудника, зато огромный — всегда в виде карьера. Средние и большие с различным процентом вероятности могли быть как рудником, так и карьером. С одной стороны рудник удобнее карьера тем, что вход в него можно разместить внутри городских стен, а значит работающие прикрыты от ПК и от представителей недружественных кланов в разгар военных действий. Но зато карьер сразу доступен для работ на всей площади, а вот рудник нужно расширять разрабатывая.

Рудник стартует, имея всего 1 место для работы. Каждый час работы с загрузкой на полную мощность, немного углубляет шахту рудника, на одно дополнительное рабочее место. Малый рудник имеет базовое число мест 240, плюс-минус 25 %, то есть от 180 до 300 мест. В принципе не так уж и долго, при полной загрузке, рудник расширится до максимума дней за 10–12.

Однако сейчас рудник был еще очень мал, всего 11 рабочих мест (первые сутки он работал не с полной загрузкой, игроки только прибывали в город, большинство прибывших сразу отправлялись спать). Зато на увеличении стен и заготовке бревен кипела работа, и Артем к ней присоединился.

В два часа по Москве начался совет клана. (Вообще, если не происходило ничего экстренного, советы старались проводить во время обеда).

Первым выступал казначей клана Эрудин:

— На данный момент на руднике установлен налог в 50 %. С учетом эффективности богатого рудника в 150 % это все равно намного выгоднее, чем на истощенном Криадре с

эффективностью в 33 % и налогом в 10 %. Такой налог предлагаю держать до отстройки максимально возможных деревянных стен 9 метровой высоты. Расчетное время этого этапа — следующие 5 дней, должны успеть к первой осаде Китежа. Потом налог снизить до одной трети и держать его таким до отстройки 12 метровых каменных стен с максимальным комплектом башен. Расчетное время этого этапа — 2,5–3 месяца.

Сейчас клан платит за час, работающим на укреплении города, 80 % от часового дохода на руднике. Когда число рабочих мест на руднике превысит 180, предлагаю повысить плату до 100 %. Почему не сейчас? В ближайшие дни в Китеже ожидается определенное 'перенаселение', игроков станет больше, чем рабочих мест. Рудник еще не работает на полную мощность, на улучшении стен может нормально работать только ограниченное число игроков. Нет, теоретически работать на стенах может сколько угодно народу, но со 100 % эффективностью стены малого города могут улучшать только 64 игрока одновременно. Те, кто сверх этого числа, будут работать с эффективностью в 50 %. А у тех кто будет сверх 128 — эффективность и вовсе окажется 25 %. И так далее — у каждых следующих 64 игроков эффективность работы будет ниже в два раза.

Поэтому на стенах планируется держать работающими 64 человека и увеличивать это число, только если не будем успевать завершить очередной этап к осаде. Остальные будут заготавливать материалы. Пока, увы, только бревна, думаю за 2–3 дня заготовим все, что будут нужны для стен. Строительный камень с нормальной эффективностью заготавливать сможем только после возникновения у города локаций типов 'холм', 'скалы', 'гора'.

В принципе, временный переизбыток игроков, относительно рабочих мест не критичен — часть займется квестами от NPC, сегодня или завтра ожидается возникновение локаций у города, куда тоже оттянется часть игроков ловить первый квест локации.

После Эрудина выступал Змей:

— Перед основанием Китежа был проведен ряд проверок. 9 вызывавшим сомнения игрокам, была подкинута информация о местоположении будущего города… Ложная, естественно, и каждому свое место. Установлено наблюдение за ложными местами. В трех ложных местах появились крупные группы игроков, в одном случае аж под шесть сотен. На закрытую часть форума выкладываю видеозаписи, как подкидывалась информация, и с пришедшими в ложные места отрядами.

Кстати, через два часа после основания Китежа, из анонимного источника, пришло несколько записей фактов

шпионажа, одного из этой троицы. Похоже, клан вхолостую больше суток шлявшийся по пустошам, сильно обиделся на своего информатора, — Змей улыбнулся.

— Предлагаю этих троих исключить, а по союзным и нейтральным кланам распространить инфу с причиной исключения.

После короткого ознакомления с информацией, предложение Змея принято единогласно.

Следующим был Неясыть:

— По поводу активизированной вербовки игроков в клан: Практика вербовки всех подряд, лишь бы подходил онлайн и боеспособность, показала свою ущербность уже давно. Как вы знаете, в клане ведется список потенциально интересных нам личностей. Тех, с кем мы неоднократно пересекались в игре и убедились в их честности и адекватности. Сейчас части игроков (227 человек), представленным в этом списке, разосланы приглашения с предложением вступления и описанием, открывающихся перед кланом перспектив. Предложения решено не отправлять игрокам, состоящим в дружественных нам кланах. Если кто-то из их членов, значащихся в нашем списке, сам пожелает перейти к нам — примем, но специально переманивать игроков не будем, дабы не портить отношения. Речь идет о реально дружественных кланах, а не о нейтралах, либо временных союзниках.

На данный момент получено 43 положительных ответа и свыше 90 заинтересованных. Кому- то нужна дополнительная инфа, кому то время, кто-то готов вступить, если так же возьмут его друзей. Все это требует дополнительной работы и сбора информации.

Всего рассчитываем на вступление в течении двух недель 140–180 игроков, B и A классов. С учетом того, что большинство из них мы достаточно хорошо знаем, надеюсь в последствиb, отсеются не более 3–7 %.

По дипломатическому вопросу:

К моменту выхода рудника на полную мощность, у нас возникнет избыток рабочих мест в ночное время. Поэтому, есть предложение выбрать дружественный клан, живущий в противофазе по прайм-тайму и предложить ему стать временным партнером в Китеже. На данный момент таких кланов два: Бразильский клан и Филиппинский.

Игра придерживается в целом логичного принципа, что схожие руды находятся поблизости. Поэтому, после того, как мы запустили рудник, в окружности двух часов пути резко выросла вероятность найти еще один выход руды. Очень давно, после ряда

утечек карт с расположениями возможных рудников, разработчики игры отказались от предварительного генерирования месторождений. Теперь они возникают случайно, с вероятностью, зависящей от места. И вероятность найти новый выход руды в окрестностях Китежа, намного выше. Причем после каждого мини-землетрясения или сильного дождя, карта попыток обнуляется и есть шанс сделать находку на ранее проверенном месте. Раньше или позже в окрестностях Китежа найдется новый источник руды и будет основан город. И важно, что бы этот город принадлежал нашим друзьям.

Привлечение дополнительного клана даст нам целый ряд бонусов: увеличение доходов, за счет не простаивающего ночью рудника, при этом налог можно сделать чуток выше, чем для членов нашего клана. Дополнительные силы в обороне города. Ускорение роста нашего города за счет большего числа игроков, в нем находящихся. Будущий дружественный город рядом.

При этом союзнику, имеющему в Китеже базу и источник доходов для членов своего клана, будет в разы легче искать выход руды и впоследствии основать и удержать свой город.

Предложение Неясыти поддержали и уполномочили его к ведению переговоров, после чего разошлись.

******

Артем вернулся к работе на стене, где и провел еще четыре часа, попутно переговорив с сокомандниками и ожидая пока проснется Таня. Мара и Татьяна добрались до Китежа еще вчера и сейчас отсыпались. Кобальт с Элей сделали вчера две трети перехода до города с одной из групп соклановцев и ушли спать, оставив персонажей под охраной пары часовых. Сейчас они снова двигались к Китежу, и оставалось им совсем немного.

Сначала вся группа думала участвовать в отстройке городских стен, но после того как Эрудин расписал ожидающийся на ближайшую неделю-две переизбыток людей, решено было заняться тем, для чего группа и создавалась — проведения клановых магов и мистиков через квестовую локацию 'Небесный замок'. Объективно партия была не совсем готова: против мобов 44 уровня, защита танкующего Кобальта явно была не достаточна. Еще бы день — полтора кача и Кобальт бы взял 40 уровень, позволяющий ему одеть 'Великолепный стальной цельный доспех имперского гвардейца'. Поэтому было решено добавить к четверке еще Татьяну, вооруженную теперь Артемовым копьем из кованой бронзы. Правда, из-за этого количество магов/мистиков, которые в составе партии прокатывались 'паровозиком', снизилось с 4 до 3.

Для первого прохода, помимо пятерки из Артема, Кобальта, Татьяны, Мары и Эли, взяли еще трех мистиков способных лечить. И все равно локация давалась очень тяжело: защита Кобальта, более-менее державшая на болоте удары мобов 32–36 уровней, против 44 уже не тянула. Партия получилась как ежик из старого анекдота 'сильный, но легкий'. С одной стороны, не смотря на наличие всего 2 ДД, суммарный урон был о-го-го. Ведь оружие Татьяны соответствовало 56 уровню, а у Артема и вовсе уровню 70, если не выше. Вообще, оценить примерный уровень копья, чье название превратилось в совсем монструозное 'Вампирическое кровавое шипастое копье боли' было не просто. По примерным оценкам получалось где-то между 70 и 80 уровнем. Уроны по мобам шли колоссальные, но и мобы в ответ били страшно. Татьяне, случайно сорвавшийся с танка моб, снес половину здоровья одним ударом. Артему, не смотря на новую кольчугу и сапоги, за удар снимали процентов 10–12 здоровья. Кобальту даже сбивали чуть больше, чем Артему и возникла идея, чтобы танковал Артем, держа агро за счет наносимого урона. Кобальт прекратил использовать танковые умения, концентрирующие ненависть мобов на нем, и группа монстров, обитающая в очередной комнате 'Небесного замка', была пройдена несколько спокойней. Однако, уже в следующей комнате тактика показала свою несостоятельность: Моб, по которому промазал удар Артема,

и попала Таня, переключился на девушку, успев нанести два удара прежде, чем был убит. По счастью один из мистиков успел бросить исцеление перед вторым ударом, и девушка выжила, хотя сохранила только 3 % здоровья. В общем, все оказалось на грани: убей моб Татьяну и при одном оставшемся в партии ДД, танкующему в следующих комнатах, пришлось бы проводить больше времени под атакой до полного выноса мобов и скорее всего отлечить его бы не успели. Танковать снова стал Кобальт. Так и двигались дальше, а за партией ползли четыре великих слизня. Не смотря на свою крайне низкую скорость, слизни хоть и с трудом, но поспевали за партией, за счет ее задержек на бои с мобами, отлечивание раненных и сбор дропа. Слизней было только четыре, не смотря на то, что они имелись у пятерых, так как Эля, заставила Кобальта убрать своего до взятия 40 уровня, что бы на него не уходил опыт. Слишком уж напряженной была игра в такой партии для лекарей, и девушка хотела как можно скорее докачать Кобальта до 40. Кстати, Эля со своим новым посохом лечила даже немного эффективнее всех троих остальных лекарей вместе взятых.

Не смотря на крайнюю напряженность, партия двигалась довольно быстро и завершила локацию за два с половиной часа. С учетом того, что локация рассчитана на двухчасовое прохождение партией со всеми членами 44 уровней и соответствующим вооружением — результат более чем хороший. Ведь изначально, пока имелось только единственное приличное оружие — копье кованой бронзы, и вовсе планировалось качаться до 46–48 уровней и потом проходить локацию часа за четыре. Да и опыта получили неплохо, Кобальту оставалось еще от четырех, до пяти таких проходов локации, для взятия 40 уровня. Будь партия в Криадре, Кобальта предпочли бы пусть медленнее, но зато без нервов докачать в какой-нибудь из окружающих город простых локаций, благо вокруг огромного города их было множество и с большим диапазоном уровней. Но у только основанного Китежа, локаций еще не было и, хотя расчетное время возникновения первых было сегодня-завтра, уровни ожидались соответствующими большинству игроков — между 20 и 34. Поэтому, подождав чуток успокоения нервов главного лекаря Эли, партия, сменив трех мистиков, уже прошедших квест, на свежих, отправилась опять в квестовую локацию 'Небесный замок'. (Магов решили проводить 'вагончиками' позднее, когда Кобальт возьмет 40 уровень и наконец наденет новый доспех).

Второй проход локации дался чуть легче — Эля с Марой после окончания квеста смогли использовать несколько более эффективные заклинания лечения и баффа, да и опыта

прохождения локации у партии прибавилось, что тоже помогало, не смотря на то, что карта локации была сгенерирована по новой.

После второго прохождения локации, решили расходиться: вроде еще час по старому графику и можно было покачаться, но на третий 2,5 часовой прогон локаций сил уже не было, ни физических, ни моральных. Все же реально кач на мобах 44 уровней с танком, одетым в броню двадцатых уровней, очень выматывающ.

А на следующее утро все были шокированы полученным от Liriela сообщением, с советом с утра забежать к дрессировщикам животных и взять умение 'Дрессировщик', воспользовавшись тем, что их маунты входят в топ 12 'Великих Слизней'.

Артем скомандовал открыть топ 'Великих Слизней'. Его 'Гудок', как и слизни Мары, Эли и Кобальта был 19 уровня, Танин — 18, Шумелки и Тирса — 16. А над всеми ними абсолютно читерски возвышался Liriel(ов) 'Эдельвейс' с 28 уровнем.

Попытка связаться с Liriel(ом) успехом не увенчалась — он отсутствовал в игре. Зато в игре уже была Мара, к которой Артем кинулся с вопросами, но та просто перенаправила на тему, размещенную Liriel(ом) на клановом форуме:

'Вчера в три ночи по Москве я, наконец, добрался до Китежа. Ну и решил забежать в городскую кузницу — починить лопатку из набора травника, порядком поизносившуюся, так как всю дорогу до города я активно собирал полезные растения. Каково же было мое изумление, когда в разговоре с подмастерьем кузнеца я увидел новую, ранее не встречавшуюся ветку диалога!

Оказывается, подмастерью кузнеца, для получения звания мастера, необходимо изготовить уникальный, нигде ранее не встречавшийся предмет брони или оружия. И несчастный подмастерье, никак не может придумать, что же такое уникальное создать. А когда я сказал, что у меня есть маунт, которому не подходит никакая броня, так как его слизь постепенно все разъедает, подмастерье сразу ухватился за идею сделать броню, подходящую 'Великому Слизню'.

Отбросив сон, два с половиной часа я бегал по городу и окрестностям, собирая необходимое для квеста, но результат того стоил!

По итогам квеста была получена 'Костяная рогатая маска Великого Слизня', дающая великолепные бонусы к защите и атаке маунта, правда одеть ее получится только, когда он достигнет 40 уровня. Вещь получилась как сдвоенный предмет оружие/защита для маунта, с характеристиками близкими к топу железного грейда, то есть примерно 62 уровня.

Кроме этого дали уйму опыта, для меня это вышло 4,5

уровня, и больше 11 уровней получил маунт'.

Когда Артем закончил читать тему Liriel(я), раздался тяжкий стон родного хомяка. Простонав. — Пойду, посмотрю, что-нибудь трагическое, — хомяк удалился в свою комнату, взяв почему-то с полки комедию Гайдая 'Бриллиантовая рука'.

Осторожно заглянув в комнату хомяка, Артем увидел, как тот, промокая глаза платочком, раз за разом просматривает сцену, где Никулин произносит 'На его месте, должен был быть я'!

Однако следовало поспешить — приближалось время запланированного сбора партии, и Артем в темпе побежал брать умение 'Дрессировщик'.

Когда полностью собравшаяся партия начала очередное прохождение 'Небесного замка', гложущий всех вопрос высказала Эля:

— Ну, вот как так вышло, что мы все пропустили этот квест? — Liriel ведь последним, из всех восьмерых, добрался до Китежа.

— А никто из нас, тотально NPC на кузнице просто не стал проверять, — ответил Кобальт, — кузница возникла в момент основания города и все 'первые' квесты были сразу же разобраны… так мы дружно думали.

— Да уж, — произнес Артем, — не сообразили, не догадались, что может оказаться 'самый первый' квест, триггером к началу которого должно послужить наличие нового маунта. Но вообще как-то мы неправильно себя чувствуем, нам бы радоваться за товарища, а не завидовать.

— Да это не столько зависть, — возразила Мара, — сколько осознание собственной глупости и недальновидности, из-за которой упущен шанс. Если бы Liriel прибежал в город первым и получил этот квест, не было бы и десятой доли того накала чувств, что сейчас. А так каждый думает: 'Блин, я же столько раз проходил мимо этой кузницы, ну что мне стоило зайти'.

— Да, если бы просто мимо проходил, — жалобно простонал Кобальт, — я, ведь тоже в кузницу за ремонтом забегал! Только обратился не к подмастерью, а к самому кузнецу. Вы представляете, насколько мне обидней?

— Я, кстати, проснулась за час до сбора партии, — продолжила Мара, — так после прочтения темы Liriel(я) весь город обегала, вдруг еще где-то есть подобный пропущенный квест, но, увы… И еще не советую, делать этот квест в Китеже, тут за него теперь должны дать подобную же костяную маску, но с характеристиками соответствующими всего второму уровню.

Зато во всех остальных городах такой квест еще не делался, так что, в них дадут маски с лучшими характеристиками. Правда,

не совсем понятна система, сколько будет считаться в восемь раз больше. Но предполагаю от 8 до 16 уровня. Квест кстати плевый, там на час максимум усилий, Liriel два с половиной часа возился, только из-за того, что вокруг города еще локаций достаточно не возникло, пришлось ему нужное по квесту, в пустошах искать, а там все мобы и растения очень разреженно встречаются.

Разговоры, наконец, свернули с удачи Liriel(a), на обсуждение появившихся у города локаций. Пока что рядом с городом возникли две локации: 18–26 и 24–32 уровней. Игроки, у которых не было штрафов за разницу в уровнях с мобами, кинулись их окучивать, в надежде словить 'первый' квест локации.

Партия договорилась, что если появится локация, хотя бы 38+ уровня, попробовать в ней поймать первый квест. Однако появление такой локации ожидалось не скоро, может через пару недель, сперва явно будут появляться средних диапазонов.

Три раза партия прошла 'Небесный замок', проведя через квест 9 мистиков. Перед началом четвертого прохода, Кобальт сказал, что ему остается совсем немного, еще 10–12 комнат замка, и он возьмет наконец 40 уровень. Мистиков, нуждающихся в этом квесте и готовых к онлайну на ближайшие два с половиной часа, нашелся только один, так что взяли еще двух магов. Эти одиннадцать комнат оказались самыми напряженными из всех, ведь лечебные возможности партии упали на треть, но вот пройдены и они. Кобальт, наконец, получает 40 уровень и одевает свой 'Великолепный стальной цельный доспех имперского гвардейца', в котором выглядит просто потрясающе, солидно и мощно. А главное, для Кобальта урон от мобов упал в 4,5 раза. Через несколько комнат, Эля как лекарь, настолько обнаглела, что в бою не лечила, а сама кидалась дубасить своим посохом мобов. Отлечивала она Кобальта в пару движений после боя, пока собирался дроп. Кстати, причиняемый Элей мобам урон был не так уж и мал, пусть, будучи лекарем, она имела слабые физические характеристики, но посох, то соответствовал 62 уровню и имел помимо магических, еще и неплохие параметры физического урона. Хотя, конечно до тех уронов, что выдавали Артем с Татьяной, Эле было очень далеко.

Такое на первый взгляд баловство Эли имело на самом деле смысл, заключавшийся в поддерживаемом игрой относительном равновесии между такими классами оружия как жезлы и посохи. Посохи имели несколько лучшие магические свойства, чем жезлы. Совсем немного, процентов на 4–6 лучше. Но зато жезлы были одноручным оружием, позволяющим магу или мистику использовать также щит, что значительно увеличивало живучесть, этих не самых защищенных классов. Правда, посохи относились к

оружейному типу 'шест', у которого имелся шанс на отбив физических атак, и шанс на отбив пропорционален умению владеть шестами. Поэтому многие маги или мистики, пользующиеся посохами, при возможности старались поработать посохом как физическим оружием, чтобы улучшить владение шестами, а значит и свою защиту.

Только очень уж трудно им было качать умение 'шест': мобов сильно ниже уровнем бить бессмысленно, там идут штрафы не только на опыт и дроп, но и на прокачку умений. Равных же по уровню мобов, не так уж и часто удается безнаказанно бить.

Кстати, игровые ИскИны регулярно банили игроков, додумавшихся до 'гениальной' идеи качать умения на оружие в фальшивых ПВП.

Вся партия испытывала немалое смущение перед Татьяной, все-таки среди них было не принято так — приглашать в партию, а потом вытуривать, как не нужен стал. Но девушка, догадываясь, что чувствуют сейчас друзья и муж, сама начала разговор о выходе из партии по окончанию локации. Все-таки, когда на совете клана обсуждался этот проект, было четко оговорено, что на оплачиваемой кланом работе задействована четверка, являющаяся 'паровозом' и таскающая через квест по четыре 'вагончика'. И хотя Татьяна перед выходом из партии сказала, что ей все равно нужно заняться ужином и делами по дому, оставшиеся четверо ощущали неловкость.

Отступление второе.

Алеман, — он же Алексеев Максим Николаевич, лидер мини клана 'Тихий час'. Фактический состав клана — 8 человек. Зато эти восемь человек, одна великолепно сыгранная и полностью друг другу доверяющая команда. Все опытные игроки с хорошим вооружением и раскачкой, с ежедневным средним совместным онлайном 12–16 часов. В сущности, клан то и создан исключительно для удобства внешних взаимоотношений данной партии с остальными организациями игроков.

Алеман окинул взглядом видео чат своей партии и начал:

— Три часа назад, Неясыть прислал нашей партии предложение о вступлении в клан Анти-Сумерки. У нас всех было время ознакомиться с предложением и открывшимися перед их кланом перспективами. Мы уже давно решили держаться вместе и не раскалывать партию в случае разногласий, а принимать решение большинства, поэтому сейчас нам предстоит непростое решение.

Итак, ожидаемые плюсы — прежде всего финансовые, если город будет удержан и налоги после его отстройки снижены, как и обещается.

Минусы — Анти-Сумерки вовсе не желают раствориться в новичках и в один прекрасный день обнаружить, что их собственный клан им больше не принадлежит. Поэтому клан (благо и такая система имеется среди прописанных игрой вариантов руководства кланом) управляется советом клана. В совете сейчас 23 игрока — основатели и несколько принятых чуть позднее. Новые члены в совет клана могут войти только по решению самого совета. Все остальные клановые игроки никак на управление кланом повлиять не могут. Фактически клан строился на принципах 'Не любо — никто тебя тут не держит'. И то, что он разросся до сегодняшних четырехсот с лишним игроков, говорит о достаточно адекватном и справедливом управлении. Но… вы сами отлично знаете, как большие деньги могут портить людей, да хоть на примере того же Глебыча.

Поэтому сейчас проведем голосование. Дабы не было срача и в тоже время все могли высказаться, принцип флотский: Начинает самый младший — за что он голосует и обоснование почему. И дальше по старшинству. А наш грозный лидер, — в этом месте Алеман иронично ткнул в себя пальцем, — дабы не давить авторитетом, отправится пить чай.

На самом деле никакой чай пить Алеман не пошел. Уж кто как не он лучше всего знал свою партию и мог предвидеть, как кто проголосует. Поэтому понимал, что голоса разделятся на пополам, а значит фактически решение за партию, придется принимать ему лично, а сам для себя Алеман окончательно еще не решил. Не обманется ли он, если поверит в честность тех, кто составляет совет клана 'Анти-Сумерки'? Один раз их группа уже капитально обманулась, отработав полгода, фактически на содержание чужого дяди. А ведь там был человек, которого они знали давно, еще в старых земных играх зарекомендовавший себя умелым и честным лидером. Но в тех земных играх средства, которыми располагали кланы, были куда скромнее, 20, 50, ну пусть даже 100 тысяч евро в клановой казне земной игры, это все очень скромно по сравнению с суммами, которые имели крупные кланы в галактических играх.

Алеман вздохнул и запустил запись давнего видео чата клана 'Драконы тьмы', которую поклялся не удалять никогда, пусть она всегда будет напоминанием о прошлых ошибках.

*****

— Глебыч, что за хрень творится, соклановцы на копейки существуют из-за чудовищных налогов, а в клановой казне пусто, где деньги!?! — эмоционально орал Вовинатор.

— Деньги уходят на создание элитных боевых групп для клана, — отрезал Глебыч.

— Да кого ты набрал, в эти группы? Всякий мусо…

— Опытных в ПВП игроков, которым я к тому же могу доверять в реале, — перебил Вовинатора, старающийся заткнуть его Глебыч.

— Это вечно тупящий в ПВП Тимми, то опытный? — не выдерживает Альбертина. — Да твоя 'элита', в которую вбухиваются клановые бабки, в ПВП чуть ли не хуже простых игроков!

— Крайне неверная и дилетантская оцен…

— Да твоя 'элита' в игре и появляется на 3–5 часов за день! — перебивает Глебыча Альбертина.

— Во-во, — поддерживает девушку Алеман, — тот же Тимми, появляется на одном ПВП из пяти и при этом с трудом держит уровень, средний по клану. А ведь ему из казны клана выдано снаряжения, на кучу денег, да еще из нее же платится ежемесячная зарплата в 2,5 штуки евро!

— А это потому, что он двоюродный брат жены Глебыча, — не выдерживает Карин.

— Вообще-то, — поддерживает Дирижабль, — из сорока этой 'элиты', большинство ранее никогда в онлайн игры не игравшие, родственники и знакомые в реале Глебыча и его жены.

'Внимание, Глебыч, лидер клана 'Драконы тьмы', исключил из клана игрока Дирижабль'.

'Внимание, Глебыч, лидер клана 'Драконы тьмы', исключил из клана игрока Альбертина'.

'Внимание, Глебыч, лидер клана 'Драконы тьмы' исключил из клана игрока Вовинатор'.

'Внимание, вы исключены из клана 'Драконы тьмы', его лидером Глебычем'.

*****

Алеман зло сплюнул, больше года прошло, но все равно после просмотра всплыли забытые эмоции. В тот день из клана были исключены или ушли сами, более двухсот игроков. И еще полторы сотни в течение следующей недели. После чего за пару месяцев старый клан 'Драконы тьмы' окончательно умер. Родственники и друзья из реала, обнаружив, что им больше не платят зарплату, а наоборот пытаются заставить работать и получать с них налоги, предпочли покинуть Глебыча, естественно, оставив себе выданное кланом снаряжение. И все гнутье пальцев Глебыча, что в случае чего, он жесткими методами в реале, заставит выданное вернуть, оказалось пшиком. Ведь он остался в этом вопросе один, против знакомой друг с другом, кодлой собственных приятелей и родственников. Ну, а еще через месяц, обедневший Глебыч, продал за пару штук, пафосное название

клана каким-то нубам.

Алеман размышлял: Можно найти восемь человек друзей, которые будут честны друг с другом и не предадут. А пятьдесят? А сто? А пятьсот? Не выйдет, а значит, в большом клане всегда найдутся те, кто не прочь пожить, паразитируя на других. Увы, но это статистическая неизбежность, вытекающая из закона больших чисел. Правда, пока паразиты не контролируют управление, они относительно мало опасны. К сожалению, при 'демократических' выборах, к власти приходит не лучший лидер, а лучший лицедей. А уж лицедейские таланты, у паразитов, рвущихся к власти, просто зашкаливают.

Доверить управление кланом одному человеку, тоже очень чревато — как бы он не был хорош и честен сперва, далеко не все способны выдержать испытание большими деньгами.

Сейчас Алеман сидел и думал: окажется ли более стойкой к коррупции система управления кланом в виде совета, состоящего из основателей.

Голосование партии закончилось, и Алеман вернулся к своим друзьям. Как он и думал, голоса разделились примерно напополам: четверо против, трое за. Так как восемь число четное, то было заранее договорено, что при разделе голосов четыре на четыре, победителем считается, та сторона, на которой лидер. Какую сторону сейчас изберет Алеман, та и победит. Когда тебе не плевать на людей, очень тяжело делать выбор за них. За себя и то не просто, а уж когда чувствуешь ответственность за остальных…

Алеман вздохнул и произнес: — Я голосую за присоединение к Анти-Сумеркам. В конце концов, не все же в мире лицемеры и ворье, есть и нормальные люди. И нужно их искать, если мы не хотим навсегда остаться бродячей партией.

Потом Алеман скинул лидерство клана 'Тихий час' на персонажа своей тетушки — та не играла, но могла в случае чего, по просьбе племянника зайти в игру и вернуть клан, если его понадобится восстановить. Затем связался с Неясытью:

— Привет. Наша группа решила принять ваше предложение о вступлении. Но говорим сразу, что бы в дальнейшем не было обид: Если за счет клановых налогов начнут финансироваться какие-нибудь 'ПВП партии', или какая другая подобная хрень с развитием одних, за счет денег остальных, то наша партия просто свалит из клана. Своими деньгами вы можете распоряжаться, как хотите, ну а нам с таким не по пути.

— Нет у нас подобного, — ответил Неясыть, — за конкретную работу на нужды клана идет зарплата. Сделавшим что-либо выдающееся или особо полезное, может даваться разовый приз. И

все. Так что добро пожаловать на борт.

Конец отступления.

Отрывок из доклада.

… ожидаемого исчезновения безработицы, за счет онлайн фермерства в галактических играх, не произошло. Все ограничилось определенным снижением числа безработных — от 15 до 40 %, в зависимости от средних зарплат в конкретном регионе.

Основными причинами этого является следующее:

Требуемый высокий уровень самодисциплины. Для людей, ранее работавших высиживая часы и выискивая любой способ или повод, что бы уйти с работы пораньше, оказывается тяжелым испытанием свободный режим с возможностью по любой прихоти прервать работу.

'Что-то голова стала побаливать, довольно на сегодня работы', 'Ах, какая погода на улице, такую прекрасную погоду просто грех упустить, занимаясь работой', 'Троюродная сестра моей институтской подруги устраивает сегодня вечеринку в честь дня рожденья, я обязательно должна там быть', и так далее и тому подобное. Кто хочет, тот обязательно найдет причину, почему сегодня, ну никак нельзя работать. Завтра мол, поработает, завтра… Ну а завтра, еще что-нибудь найдется не дающее поработать.

При этом малое число часов за онлайн-работой, приводит еще и к значительно меньшим доходам за час. Потому что те, кто проводят онлайн по 10–16 часов ежедневно, имеют куда более развитых персонажей, плюс контакты и репутацию в среде других таких же активных игроков. А ведь именно кланы и альянсы самых активных игроков, контролируют лучшие источники доходов в онлайн играх.

В результате, у мало активных игроков среднечасовой доход оказывается весьма скромным (за частую в 3–5 раз меньше, чем у активных), что еще сильнее снижает мотивацию 'надрываться' на такой работе. Кроме того, при столь малых среднечасовых доходах, многие окончательно отказываются от попыток работать онлайн, предпочитая сидеть на пособии.

Другая категория, тоже не сумевшая вписаться в онлайн фермерство, это люди злоупотребляющие алкоголем, не говоря уже о наркотиках. Даже при искреннем желании таких людей работать, все, как правило, сводится к зарабатыванию суммы на бутылку или дозу (последнее особенно характерно для стран третьего мира, с крайне дешевыми наркотиками). Ну, а дальше наступает этап 'поправки здоровья', заканчивающийся обычно полной недееспособностью. А на следующий день цикл

повторяется.

*****

Артем, Мара, Эля и Кобальт, прихватив четверых магов, отправились в очередной поход по 'Небесному замку', и сразу стала заметна упавшая скорость прохождения локации. Нет, Кобальт прекрасно держал, урон и агро с него не срывалось, но ДПСа не хватало. Всего затратили на прохождение 3,5 часа времени, вместо прежних 2,5 часов.

Поэтому, кратко между собой обсудив, скинули Эрудину предложение по расширению их группы до пятерки. Математика была такая: Вместо четырех походов локации по 3,5 часа и с четырьмя 'вагончиками', то есть 16 человек за 14 часов, сделать шесть проходов по 2,5 часа, с тремя вагончиками, то есть 18 человек за 15 часов.

Все упиралось в оплату — будет ли Татьяна получать за это зарплату от клана. Одно дело день помочь просто так, другое, несколько недель забесплатно работать.

Клан старался выдерживать грань, с одной стороны, людям, работающим на благо клана, нужно платить разумную зарплату. С другой стороны — не позволить этим зарплатам стать синекурами для избранных.

На следующее утро было получено подтверждение, что Татьяне будет платить зарплату клан за время работы в 'паровозике'.

Но фурор перед пятеркой произвела радостная речь Кобальта. Вечный экспериментатор, ночью тестил способ дополнительного кача своего слизня, пока хозяин отсутствует онлайн.

Способ состоял в следующем: Выбрать в локации место с двумя близкими мобами, соответствующими слизню по уровню и находящимися вне агро-зон остальных мобов. Убить одного моба и оставить слизня убивать второго. И все, можно идти спать, оставив в игре собственную неуправляемую тушку и дежурящего рядом слизня. Слизень убивает моба своего уровня довольно долго, две с лишним минуты. Затем несколько минут регенерирует, убивает отреспившегося первого моба, а потом респится и второй, после чего цикл повторяется. За восемь минут два убитых моба, и слизень, успевший восстановить здоровье до полного. Вроде не много, но опыт, идущий с мобов, убитых петом, можно выставить на 100 % достающимся ему самому. Итого за ночь набежала треть уровня маунту. Попытка поставить слизня в место, где респятся три моба, провалилась — там за каждый цикл его здоровье проседало процентов на 20.

Правда такое получится делать только в окрестностях города вроде Китежа — где все свои. В других местах обязательно

найдется придурок, попытающийся убить afk персонажа. Да и то, накануне осады Китежа лучше не рисковать, ведь перед осадой к городу станет подтягиваться левый народ.

Кобальт аж лучился от радости — ведь вопреки своему обыкновению, за время экспериментов, он не погиб ни разу!

Своеобразно его радость разделила Эля. Мило улыбаясь, она сказала:

— Зато, если бы ты умер два раза, — еще одна милая улыбка, — ты бы получил делевел с 40 уровня, — новая улыбка, — опять не смог бы надеть доспех на кач, — мечтательная улыбка. — И Я БЫ САМА ТЕБЯ ПРИБИЛА ПАРАЗИТА!!!

Партия, наконец, пересеклась с Liriel(ем), который вчера почти весь день отсыпался и отдыхал, после предшествующего забега до Китежа и ночного выполнения квеста. Вообще последние два дня много народу отходило и восстанавливало дневной режим, после перемещения в новый город. Зато радовало, что возможные захватчики, тоже столкнутся с такой проблемой: Либо в перемещении через пустоши требовался высочайший уровень организованности, с единым графиком перехода и отрядами, остающимися на страже, пока основная масса спит. Либо разовый почти суточный переход и участие в штурме с сонными и от этого тупящими бойцами.

Liriel сказал, что ему осталось чуть больше половины уровня до 40, но спешить особо не куда, так как локаций с мобами, соответствующего уровня, рядом с городом все равно пока нет. После прохождения 'Небесного замка' Liriel прикинул, что еще 5–6 таких проходов, и он возьмет 40. Договорились помочь взять ему 40 до осады, но сперва, все же, провести через квест всех желающих и имеющих время магов и мистиков. Шел третий день после основания Китежа, и до первой осады было почти пять дней. По восемнадцать человек за день, да с учетом прошедших в первые дни, — загрузка под конец будет явно не полной, как раз можно будет подтянуть Liriel(я). Татьяне оставалось немного до 39 уровня, а значит еще дня два — два с половиной и она тоже возьмет 40.

Вчера вечером, после обсуждения, Артем с Таней все же решили оставлять на ночь копье кованой бронзы Тирсу, что бы он качался в паре с Шумелкой. А в перспективе, после взятия Татьяной 40 уровня передать до взятия Тирсом так же 40. Риск, конечно, был не малый, все- таки даже после снижения цен на ГК, копье стоило за 50 к евро. Тем не менее, Тирс повел себя достойно и сегодня утром вернул копье Татьяне. И появление еще одного надежного человека, которому можно доверять в

серьезных делах, радовало. В идеале было помочь всем, кто был в логове 'Великого Слизня', взять 40 уровень и восстановить ту партию. Правда, места для игры такой партией вблизи Китежа пока еще не было, а уходить на несколько месяцев, да к тому же в столь напряженный для клана момент — не дело.

Почему помочь только им, а не скажем всем в клане? Ну, вот прокачают кого-то до уровня выше, чем он со своим оружием/снаряжением может поддерживать и что дальше? Будут массовые ПВП или осады, будут смерти, а откачать самостоятельно, потерянный опыт, возможности то нет. И что, вечно работать на него, откачивая ему уровни, после каждой смерти? Или может после прокачки он станет беречь себя любимого и не ходить вместе с кланом на ПВП и осады? И зачем такой соклановец нужен? Клан его качает, клан за него ходит на ПВП и осады, а он чистый потребитель?

Правда сейчас были перспективы, что с учетом возросших доходов с рудника и ожидаемого двух годичного периода стабильных цен на ГК, многие сокланвцы решатся вложить серьезные деньги в свое снаряжение и соответственно нарастить уровни.

Ну а тем, кому свалилось прекрасное халявное оружие (или доспехи, как Кобальту с Марой), сам бог велел экстренно поднимать уровни. И как завершится суматоха с переездом в Китеж, желательно делать это вместе одной партией. Ведь по отдельности ни оружие, ни защита, ни лечение не смогут реализовать свой потенциал в полной мере. По отдельности все застрянут на уровнях 50–55, а вот партией реально подняться до 60–70 уровня. В целом эту идею разделили все потенциальные участники, и между женской частью даже разгорелся нешуточный спор за то, каким будет позывной партии.

*****

Потянулись скучные дни. Все-таки взятый темп в 15 часов кача за день, был очень выматывающ. Так можно играть день-два, но не неделями. Поэтому подобный темп договорились выдерживать лишь до первой осады, дабы успеть по максимуму, усилить клан. После осады планировалась пара разгрузочных дней и дальше играть в 10–12 часовом режиме.

Первая осада Китежа была назначена на самый конец суток осад. Это было сделано, что бы у желающих напасть на Китеж полностью пропадал осадный день. Ведь с учетом почти суточного пути до города, захватчикам пришлось бы весь осадный день провести в пути, либо ждать рядом, если пришли заранее. Таким образом, становился невозможным вариант, в начале дня напасть на Китеж, а потом убитые вражеские бойцы возродятся

где-нибудь в населенных землях и примут участие в других осадах/защитах городов. Фактически это выводило из списка потенциальных угроз большинство кланов, уже владеющих городами. Ведь силы, которые они отправят против Китежа, гарантированно не смогут участвовать в защите собственных городов.

Примерно за 6 часов до осады, клановые разведчики, обнаружили примерно в часе пути от Китежа лагерь, где спало порядка трехсот игроков, под охраной двух бодрствующих партий. Клан был ранее не известный, с довольно странным названием 'Вольные назгулы', но он был записан на осаду Китежа, а значит все его члены, на эти осадные сутки являлись законной целью для клана Анти-Сумерки. Вообще в боях на городских осадных территориях могли принимать участие все желающие, не важно, записаны они в нападающие/обороняющие город. Но вот захватить себе город, установив контроль над главным городским камнем, могли только члены кланов, до начала суток осад официально записавшихся в нападающие.

Пятерке Артема и присоединившемуся к ним Liriel(ю), здорово успела надоесть локация 'Небесный замок', так что они сразу пожелали присоединиться к формирующемуся карательному отряду. Много народу решили не собирать: 5 партий — 40 человек. Если удастся застать противника спящим — хватит и этого. А если нет — то тогда нужно идти не менее чем 2/3 клана, что сейчас явно некстати, лучше оставить людей работать в городе, да отдыхать перед грядущей осадой.

В целом атака на лагерь 'Вольных назгулов' прошла успешно: Для меньшей заметности лагерь был расположен в небольшой лощинке, где враг и сгрудился, так что АОЕ удары магов накрыли почти 2/3 противников. И пусть большинство, попавших под магическое АОЕ не погибло, но зато лишилось не меньше половины здоровья. Бойцы ближнего боя с атаками по площадям кинулись в густую массу отдыхающих врагов, рубя направо и налево. Со стороны такое поведение могло показаться неправильным — ведь они бросили своих товарищей, в меньшинстве, пытающихся задержать вражеские сторожевые партии. Но это был единственный путь к победе, ведь у противника в это время наверняка шла тревога по клану, с рассылкой аларм сигнала на миникомпы спящих. Да и вообще многие настраивали игру на подачу тревожного сигнала при атаке их персонажа. В общем, сейчас противники с наиболее чутким сном вскакивали и, очумевши спросонья, подключались к своим персонажам, пытаясь разобраться, что происходит и как действовать.

В дикой мешанине внезапно атакованного лагеря не было времени разглядывать инфу персонажей, но средний уровень и вооруженность Назгулов был явно выше, чем у бойцов Анти-Сумерек. Во всяком случае, противники, не попавшие под АОЕ магов, с одного удара Артема не умирали, а ведь он был 43 уровнем и с оружием соответствующим уровню 62–70. Похоже, большинство врагов сами были в районе 40 уровней и имели снаряжение порядка топа бронзового, или низа железного грейда.

Когда безумный хаос схватки в спяще-просыпающемся лагере, все же закончился победой Анти-Сумерек, в строю оставалось только четверо. Из их партии уцелели двое — Кобальт и сам Артем. Причем, у троих из выживших, здоровье было не особо — от 35 до 60 %. Артем был единственным с почти полным здоровьем — 92 %. Вызвано это было тем, что из 40 участников карательного рейда, он являлся фактически вторым по защищенности, уступая лишь Кобальту. При этом у Артема еще и регулярно срабатывал вампирический удар на копье. Были моменты в схватке, когда Артему сбивали здоровье до трети, но… 'Круговой рубящий' среди полутора-двух десятков противников и здоровье опять почти на максимуме. Нет, конечно, будь у противника нормальный ассист, и снесли бы, не смотря ни на какое восстановление за счет вампиризма. Но откуда в подобных условиях возьмется нормальный ассист? Игроки просыпаются, без баффов и плохо соображая спросонья, видят, что часть их партии еще спит, а часть уже мертва. И либо кидаются на ближайшего противника, либо еще хуже — тормозят, да забивают командные чаты вопросами серии 'Что происходит'?

В чате карательного рейда звучали поздравления с победой, но Артем их не слышал, все заглушили вопли хомяка:

— Трофеи! Не тормози, тут сотни мертвых противников! Пусть на оружие или доспехи рассчитывать особо не приходится, похоже враги бдели за своей кармой, но уж содержимое-то сумок все равно выпало!

Артем кинулся проверять дроп с врагов, краем глаза видя, что остальные трое выживших от него не отстают — видать у них тоже имелись, на должностях финансовых советников, собственные раскормленные грызуны или земноводные.

— Два куска медной руды, немножко трав, среднее зелье ускорения, — деловито подсчитывал хомяк поступления. — Следующий: Волчья шкура, волчьи клыки, четыре заячьи шкуры, опять среднее зелье ускорения. Они что, всем перед походом в пустоши по среднему зелью ускорения выдали? — с мечтательностью в голосе вопросил хомяк, — хм, 300 зелий это…

Но, увы, светлая мысль о сборе дропа с трех сотен убитых

врагов, посетила не только победителей.

— Тревога! — гаркнул Кобальт.

Обернувшийся Артем, увидел бегущие на них в атаку три партии клана 'Invincible Titans'. По уровням и снаряжению 'Непобедимые Титаны' сильно уступали предыдущим противникам из 'Вольных Назгулов', да и до бойцов карательного рейда 'Анти-Сумерек' не дотягивали. Максимум В категория, но они были готовы, отбаффаны и действовали по единому ассисту. Результат схватки стал 17:4, из которых 11 противников убил Артем. Однако, не смотря на разгромный счет по очкам, поле боя со всем потенциальным дропом осталось врагу. Хомяк неистовствовал.

Вообще, атакующими осаду Китежа было записано более 70 кланов, большинство из которых состояло всего из нескольких партий. Естественно самим по себе, ловить им было нечего, все их надежды строились на том, что кто-то выполнит большую часть работы по захвату города. А потом, перед самой победой, можно будет ударить в спину истощенным штурмующим и попытаться захватить город себе. Разумеется, никто таких 'крысок' не любил и часто перед осадой, пришедшие для штурма солидные кланы и альянсы, прочесывали местность, методично вырезая всю мелюзгу. Зачем рисковать, давая 'крысе' шанс, ударить измотанному себе в спину? Естественно знакомые с такой практикой крысы, избегали приближаться к цели до начала осады, предпочитая держаться в часе-полутора бега до города. Впрочем, на 'крыс' было наплевать, не меньше половины из них вырежет сама себя, когда случайно встретившиеся группы, будут вспоминать старые обиды или просто, реализуя подвернувшуюся удачную возможность.

Зато кланы типа 'Вольных назгулов' — реально опасны, тем сильнее радовала победа над ними. Впрочем, даже если бы и не было победы, а просто удалось вынести серьезную часть врагов, это все равно бы был успех: Ведь свои убитые возродятся в Китеже, а вражеские окажутся снова где-нибудь в старых городах, на расстоянии почти суток пути.

Татьяна похвасталась, что по итогам замеса, ее владение копьями достигло 100 % и перешло на стадию эксперта, а это давало дополнительно +12,5 % к урону и точности. Тирс, тоже участвовавший в рейде, но в составе другой партии, сказал, что также неслабо увеличил владение копьями, но у него пока только 91 %.

Настроение после победоносного (по крайней мере, по очкам) ПВП было приподнятое. Даже вернулись, казалось бы, уже закончившиеся силы для кача. Тут онлайн зашла Шумелка и

возникла идея взять в партию ее и Тирса и всем старым составом пробежаться через 'Небесный замок', благо до осады оставалось еще 4 часа 40 минут, а магов/мистиков нуждающихся в этом квесте, онлайн не было.

Чухнулись только уже запустив квест, и магически переместившись от здания гильдии магов в квестовую локацию 'Небесный замок'. Локация выглядела немного не так, различались мелочи, другие бы даже и не обратили внимание, но для людей, всю предыдущую неделю работавших в ней паровозиком, отличия сразу бросились в глаза.

— Мляяя! — выдал заглянувший в первую комнату Кобальт, — там же мобы 52 уровня!

— Блин, — простонала Эля, — у нас же в партии не осталось никого с не сделанным квестом 'Контроль магии 24 уровня'.

— Ага, — поддержала ее Мара, — и нас, поэтому автоматически отправило на следующий квест, на контроль 32 уровня.

Делать это квест рассчитывали значительно позднее, когда Тирс и Шумелка возьмут 40 уровень, да и остальные тоже подрастут. На данный момент Артем, Эля и Мара были 43 уровня, Кобальт — 42, Татьяна и Liriel — 41 (он поднял немало опыта в городе, сумев словить 4 'первых' квеста по мере роста Китежа), Тирс и Шумелка — 38.

Артема бессовестно разули, отобрав его 'Сапоги из шкуры морского дьявола', в пользу танкующего Кобальта. И дальше начался геморрой, ведь на партии, за исключением Шумелки, висел штраф за смерть в 12,5 % на все статы. Даже прохождение этой локации 44 уровня, с Кобальтом, еще не взявшим 40, теперь вспоминалось как халява. Возникла идея остановиться на часик, выжидая падения посмертного дебаффа, но пришли к выводу, что рискуют не успеть до начала осады закончить локацию.

Наконец час двадцать пять минут и 20 % локации спустя, штрафы за смерть упали. Стало несколько легче, чем когда подтягивали Кобальта к 40 уровню. Дальше шли через 'Небесный замок', хоть и не самым быстрым образом, но уверенно и без критических ситуаций.

Почувствовав расслабление, народ стал вовсю трепаться. Среди женской части партии вовсю разгорелась дискуссия, — какой выбрать позывной для их совместной партии. Увы, но 'гнусный мужской шовинизм' отверг, понравившийся всем девушкам вариант 'Валькирии'. Во избежание массовых жертв (с собственной стороны), мужской части партии пришлось придумывать нейтральные аргументы.

Спас мужчин Liriel, напомнив, что во время осад и рейдов

длинные названия, как правило, некогда выговаривать и их сокращают, причем, далеко не всегда, благозвучно. Он сам был свидетелем, как партия, назвавшаяся 'Конкиста', превратилась в 'кисту', и члены партии никак не могли избавиться от прилипшего прозвища.

Угроза превратиться в 'валек' или 'кирок', девушек облагоразумила, и поиск названия начался снова. Так за дискуссией и дошли до конца локации, затратив на прохождение 3 часа 56 минут. До начала осады оставалось 40 минут.

*****

Отрывки из доклада 'Влияние контакта с ГФ на рост внутренних военных конфликтов Земли'.

… на одной только территории Африки, 17 крупных (вплоть до применения артиллерии) межплеменных войн, чье возникновение доказано из внутри игровых конфликтов. Практика, по умолчанию размещения, близко проживающих земных игроков, в общих стартовых локациях, приводит к тому, что внутри игровые конфликты легко перекидываются на реальный мир. Сама внутри игровая система подразумевает, что для захвата или удержания источников благосостояния, требуются регулярные бои с другими игроками. С учетом потенциально значительных средств, которые дают победы во внутри игровых конфликтах, у проигравшей стороны, возникает серьезный соблазн, разрешить конфликт силовым путем в реальности…

…конфликтов добавляют и различные оценки происшедшего, со стороны религиозных лидеров. Причем, неоднозначность оценок сильнее всего обостряет конфликты, внутри конфессий. Так, например, в исламе взгляды разделились в диапазоне: Начиная от полного запрета использования миникомпов для верующих, и вплоть до приравнивания ПВП в игре к военным действиям, ради которых можно прервать намаз. Как результат, взаимные объявления друг друга еретиками и силовые конфликты, которые полностью удается сдерживать лишь немногим исламским странам с достаточно сильной светской властью, вроде Турции.

*****

Когда партия, наконец, покинула локацию 'Небесный замок', их неприятно поразил вид городских стен — те все еще были 6 метровыми, а ведь до начала осады оставалось всего ничего времени. Однако заданный Эрудину вопрос, все разрешил — стены были фактически сделаны еще полтора часа назад, и оставлены чуть-чуть не завершенными. За пять минут до начала осады, будут нанесены последние удары молотков и противника

ждет 'сюрприз' в виде подросших с 6 до 9 метров стен.

Стены и лестницы — это был очень важный вопрос в осадах не самых укрепленных городов. Города со стенами в 12 метров и выше, по лестницам почти никогда не штурмовали, считалось, что для такого штурма нужен не менее чем десятикратный численный перевес. А вот для штурма 6 метровых стен могло хватить и 2,5–3 кратного перевеса, главное иметь достаточно лестниц нужной высоты. Если руководство клана Анти-Сумерки просчитало все правильно — будет колоссальный облом нападающим. Ведь все лестницы, подготовленные для штурма 6 метровых стен, станут бесполезны. Возможно, конечно, что противник заготовил и более длинные лестницы, но вряд ли, ведь с ростом длинны, требовалось увеличивать и толщину идущего на производство дерева. Так что лестница в полтора раза длиннее, требовала работы и имела вес в 2,5 раза больше. А ведь в игре, штурмовые лестницы одноразовые, после осады гарантированно разрушающиеся. Разорительно 'на всякий случай' делать такой осадный припас больше необходимого. То что Китеж основан 7 дней назад, знали не многие, в основном те кто непосредственно занимался шпионажем против клана Анти-Сумерки. Остальные же знали про Китеж лишь с момента, когда он впервые появился на игровой осадной карте — 3 дня назад. Ведь шпионить за всеми кланами, или хотя бы альянсами было нереально, очень уж их много в игре. Поэтому в основном разведки всех кланов занимались только теми, кто был недружественен и располагался поблизости.

Конечно были те кто мог предположить, что город основан 7 дней назад. Но не так уж это и просто, ведь для таких выводов, нужно специально неделями просеивать игровую информацию об способах и методах основания новых городов. А ведь только за пару месяцев околоигровой информации по 'Великолепной Игре' появляется больше, чем тотально скопилось, за десятилетия, по всем земным играм вместе взятым.

Под городскими стенами тем временем находилось около 8 сотен игроков людей из 5 разных кланов. Их лидеры сейчас, скорее всего, вели между собой переговоры, кто в какой волне и сколько бойцов будет отправлять на приступ. Никто ведь не хочет, теряя бойцов, вести штурм, пока конкурент в полной сохранности стоит в стороне и готовится последним ударом, захватить плоды твоих усилий. Но по отдельности ниодин из них явно не может взять Китеж, вот и договариваются. Договариваются, не смотря на понимание, что при успехе, станут резать друг друга.

А еще десять минут спустя, зрители со стен, смогли

полюбоваться на прибытие новой силы. Примерно полутора тысячная группа ксеносов, вытянувшись громадным серпом, охватила с трех сторон собравшихся у Китежских стен игроков. И не задерживаясь на переговоры, атаковала, без колебаний идя на ПК, если атакованные не сопротивлялись.

Часть собравшихся у стен, при виде ксеносов сообразили, что сейчас произойдет и около трех сотен человек успело вырваться, проскользнув между стенами Китежа и краями полумесяца вражеского строя. Остальные, примерно пять сотен, бездарно полегли, забрав с собой лишь чуть больше сотни противников.

Новая сила договариваться не хотела, уверенная, что сама сможет взять Китеж, она предпочла заранее вырезать конкурентов.

Палочники — прокатилось по стенам, именно такое неофициальное прозвище, лучше всего описывало этих, в целом гуманоидных, существ. Аналогу этому виду на земле не было. Сухопутные животные с внешним скелетом, что довольно странно для неинсектоидных рас. Впрочем, особенности ксено-биологии сейчас мало кого интересовали. Важно было только в каком виде их расовые особенности выражены в игре. А имел противник повышенную скорость (почти на треть быстрее среднего человека) и дополнительную сопротивляемость физическому урону. Эта сопротивляемость, хоть и была весьма значительна на начальных уровнях, но уже на фоне игровой брони 30-ых уровней, прибавляла только процентов 20.

Через пять минут, закончив истребление, не успевших сбежать осаждающих, палочники стали перемещаться к противоположной от ворот стене. Ну, это естественно, — если собираешься штурмовать город по лестницам, лучше держаться подальше от дополнительных стрелометов надвратных башен. Сейчас Китеж защищали 7 стрелометов: По одному на каждой из четырех угловых башен, пара на сдвоенных надвратных башнях и один на башне городской ратуши. Клан мог иметь и больше стрелометов, но нормально размещались они только на башнях. Установить стреломет на стену, игра не позволяла, ставить их на земле, крайне неэффективно — скорее всего, они успеют сделать только один выстрел во время боев внутри города.

И осажденные и осаждающие с оптимизмом смотрели на предстоящую схватку. Правда оптимизм палочников явно пошатнулся, когда за три минуты до начала осады 6 метровые стены мигнули и сменились на 9 метровые. Кто знает — увидь палочники сразу 9 метровые стены, глядишь и не стали бы резать остальных осаждающих, а попытались бы договориться о совместном штурме. Но сделанного не вернешь и палочники в

темпе возвращались к стене с воротами, описывая широкую дугу, дабы не попасть в сектор обстрела городских стрелометов. При этом палочники, скорее всего даже не знали, сколько на самом деле противников им противостоит, рассчитывая на 4 сотни, ранее состоявших в Анти-Сумерках. А ведь за последнюю неделю клан вырос больше, чем на сотню членов. Да еще и не желая выкладывать все козыри, на стены пока не поднимались игроки бразильского клана 'Сорокаба', сто сорок бойцов, которого пришли в Китеж два часа назад.

Потеряв десяток минут, палочники собрались со стороны ворот и все же приступили к распаковке тарана и одиночного стрелометa. Скорее всего, больше они взять не смогли, будучи загружены лестницами. Однако расслабляться было рано — противник явно не успокоится, и будет атаковать до последнего. Ведь обратно, до зоны старых городов, тащиться почти сутки. Ну, может у палочников из-за их скорости это займет меньше времени, но все равно выйдет 16–17 часов. Гораздо выгоднее погибнуть при штурме и возродиться сразу в одном из старых городов. А потерянный опыт можно откачать за намного меньшее время, чем будет выгадано. Плюс надежда все же победить и захватить город.

Противник двинул вперед таран и стреломет. Их сопровождало не так уж и много палочников, всего на 15–20 % больше, чем необходимо для полноценной работы этих осадных орудий. В общем, минимум бойцов, для мгновенного восполнения выбитых, из обслуживающих таран и стреломет.

Со стен выстрелили 4 стрелометa осажденных, а чуть позднее и пятый, с башни городской ратуши. От основной массы палочников устремилось вперед несколько бойцов, восполняя убитых. Сейчас противник явно провоцировал осажденных на вылазку: Хотя полностью уничтожить таран игровая механика не позволяла, но вот заклинить его, на срок от 15 до 40 минут, было реально. Правда имелся и шанс, что в открытые для вылазки ворота, прежде чем их закроют, успеет ворваться враг. Увы, но ворота во время осады можно было открыть минимум на 8 минут.

Сделали это по тому, что после старта игры стала применяться тактика: Выпустить ударную группу через ворота и мгновенно закрыть их, не дожидаясь возвращения выживших. Все равно ударная группа, погибнув за воротами, снова возродится в городе. Вот для недопущения подобного и было установлено минимальное время раскрытия ворот.

Впрочем, Змей, руководящий обороной Китежа, рисковать не спешил. Ведь с учетом общей численности обороняющихся (о которой не подозревал враг), тактика чистой обороны,

гарантировала победу. Более того, Змей даже отдал команду Артему и остальной восьмерке, не использовать слизней для блокирования ворот, если их все же пробьют.

И это было разумно: Хочешь побеждать — всегда старайся иметь неизвестный врагам козырь. И не стоит светить козырь, если есть возможность победить без его применения.

Тем временем в клан чате, раздавалось все больше голосов, за устройство вылазки. Конечно, народ в клане был достаточно дисциплинирован и без приказа командования самовольную вылазку бы не предпринял, но Змей все же, предпочел разъяснить ситуацию в чате. (Видимо укрепляя собственный авторитет):

— Сейчас противник теряет за минуту примерно 10,5 — 12 бойцов, наши же потери — полтора человека за минуту. Долбить ворота палочникам, в самом для них лучшем случае, минут 80. Так что из своих 1400, успеют потерять не менее 9 сотен. Ну а если они решатся всей массой подойти к стенам и начать перестрелку, наши потери, конечно, возрастут вчетверо, вот только и вражеские удвоятся и до пробития ворот никто из них не доживет.

Так что сидим на попе ровно, и не мешаем врагам убиваться об стенку.

Но, вот только и палочники, похоже, умели считать, поэтому начали вести переговоры с мелкими группами, что издалека наблюдали за осадой, выжидая момент. Неизвестно чего палочники наобещали, но сумели привлечь на свою сторону еще около 200 игроков. Учитывая устроенную до этого ими бойню — результат очень хороший. Более того, если не знать что в Китеже 650 защитников, а надеяться на 400 — перед нападающими маячили вполне неплохие шансы.

За 27 минут до конца осады, ворота рухнули. Густой толпой палочники и примкнувшие к ним, бросились в атаку… прямо под АОЕ удары магов, до этого терпеливо выжидавших появления достойных целей. Однако тут у палочников не было выбора: атаковать разреженными группами — явно не успеть пробиться. Да и при атаке по частям противник все время находится в большинстве и не факт, что потери выйдут меньше, чем от разового АОЕ.

В схватке в воротном проходе копье с вампирическим ударом показало себя великолепно. Если Татьяну с несколько худшей защитой и без вампирического эффекта на оружии, убили на первой же минуте, то Артем продержался 4 минуты, за счет мощного лечения от Эли, и регулярного срабатывания вампирического удара. В конце концов, его все же снесли, совместным ассистом нескольких партий. Когда Артем прибежал

обратно к воротам от круга возрождения, бой уже шел на мини площади у ворот. Невероятно, но атакующие изо всех сил, не осознающие собственное численное меньшинство, палочники, сумели продавить защитников внутрь. Но на площади все и кончилось, там защитники смогли в полной мере реализовать свой численный перевес, составлявший уже 3 к 1. Артем даже не смог по новой атаковать палочников — просто не было возможности пройти сквозь густой строй защитников, что бы добраться до врага.

Когда добивали последних палочников, в ворота хлынули представители 'крысиных' кланов и остатки тех, кого палочники не добили во время бойни перед осадой. Было их сотни 4 и, судя по возмущенным воплям, они никак не ожидали, увидеть численно превосходящего противника, сразу за воротами. Ведь по их надеждам в это время истощенные обороняющиеся и последние палочники, должны были добивать друг друга перед дверями городской ратуши.

Эти 4 сотни легли очень быстро, разменявшись едва ли пятеро на одного убитого обороняющегося. Сказалась худшая организованность, отсутствие общего ассиста и атака из неудобного узкого прохода по стоящему в обороне и численно превосходящему противнику.

11 минут до конца осады, а противник… кончился. Анти-Сумерки начали поздравлять друг друга с победой. Формально еще что-то могло произойти, ворота в ратуше маленького города гораздо менее прочны, чем в средних или больших, их реально проломить и за 5 минут, но врагов больше не было.

— Одна из самых легких моих осад, — подумал Артем, — я и умер то всего 1 раз.

Как позднее выяснилось, большинство за осаду погибло всего по разу, редко кто дважды. Почти пятая часть защитников вообще не померла ни разу. Рекордсменкой по смертям оказалась Ракшаса — она померла четырежды, причем три раза от стреломета, видимо яростную фанатку ПВП, посоветовал палочникам в первоочередные цели, кто-то из примкнувших. Впрочем, Ра, восприняла это как признание врагами ее заслуг.

*****

День после осады было решено сделать облегченным — сбор партии назначили на 11 часов утра. Еще вчера вечером Неясыть попросил, при отсутствии нуждающихся в квесте соклановцев, проводить через него союзных бразильцев. Потому в первом проходе через 'Небесный замок' провели двух бразильцев и одного из новичков клана.

Как следствие большого числа накануне находившихся и

погибавших, у Китежа игроков, возникли две новые локации. Одна прямо во время осады, другая через пару часов ночью. И, если первая оказалась скромных 18–26 уровней, то вторая 30–38. Увы, но теперь локация с мобами, чей максимум 38 уровень, подходила только половине партии: Тирсу, Шумелке, Liriel(ю) и Татьяне. Причем, у последних двоих пойдет штраф на опыт и дроп с этих мобов сразу после взятия 42 уровней. Татьяна предпочла остаться с мужем, а трое остальных окучивали новую локацию, в надежде получить 'первый' квест.

*****

В обед прошел очередной совет клана. Речь держал Эрудин.

— Доходы наших сокланов должны возрасти, точнее уже возросли. Соответственно начнется рост вооруженности, а значит и уровней. Сейчас, когда в клановой казне образуется некоторый избыток свободных средств, я предлагаю пустить его на ускорение роста вооруженности игроков.

Суть предложения в следующем: Каждый игрок, скопивший не менее 55 % средств, необходимых для покупки или крафта оружия 40+, остальное может получить в виде беспроцентного кланового кредита.

Почему именно такой процент, или почему, например, вообще не раздавать оружие просто так?

В чем основной предел, ограничивающий рост земных игроков в 'Великолепной игре'?

У каждого есть свой психологический максимум ценностей, которые он может носить в игре. Когда у тебя есть собственный дом, где-нибудь на теплом побережье, без долгов и ипотек, то почему бы не носить в игре снаряжения на полмиллиона евро? А вот если ты всей семьей с детьми, ютишься в одной комнате, или вовсе в общаге, то как носить виртуальных оружия и доспехов на полмиллиона? Плюнешь, продашь их и обеспечишь своим родным нормальные условия жизни в реале. Вот потом, добившись приемлемого уровня жизни в реале, сможешь психологически себе позволить и наличие серьезных ценностей в игре.

Такая грань есть у всех, пусть даже у какого-нибудь, мультимиллиардера она и измеряется миллиардами, но она есть.

Бессмысленно раздавать игрокам оружия и снаряжения выше их личной грани. Либо человек, не выдержав давления реала, распродаст полученные виртуальные ценности, ради нужд себя и семьи в реале, и клан потеряет не только их, но и игрока. Либо и того хуже, — он забьет на родственников, семью и реал, а клан получит психически нестабильную личность, готовую сорваться в любой момент.

Поэтому, мое предложение и ведет к помощи тем игрокам,

которые уже для себя решили, что психологически готовы и могут себе позволить, увеличить собственный максимум ценностей в виртуале. Причем именно процесс самостоятельного накопления этих 55 %, является тестом, действительно ли человек готов или, просто переоценивает собственные силы и возможности, противостоять, тянущим деньги соблазнам реала. Те, кто сумел скопить больше половины, не сорвавшись, скорее всего не сорвутся и после приобретения нового оружия.

Почему именно тем, кто собирается приобрести оружие 40+?

Сейчас большинство снаряжено в середину медно-бронзового грейда, позволяющую с трудом, но все же, дотягивать до первых 30-ых уровней. Это тоже своеобразная грань для игроков, ведь полный комплект снаряжения 20-ых уровней стоит всего 3–7 тысяч евро. А вот дальше начинается экспансивный рост цен.

В таких условиях, менять середину медно-бронзового грейда есть смысл либо на его же топ, либо на низ железного грейда. При этом низ железного грейда, стоит лишь на пару процентов дороже топа бронзового, зато эффективней на 10–20 %. Так что приобретать сразу низ железного грейда, экономически выгодней. Ну а перескочить с медного на железный грейд, поможет клан, выдав временно соответствующее оружие. Кстати, вот и с Артемом, потом обсудим возможные условия продажи или сдачи клану в аренду, его элитного копья, кованной бронзы.

Конечно некоторым классам, вроде танков, будет оказана помощь в приобретении не оружия, а брони, так как она для них важнее, но это все будет решаться индивидуально.

Кроме того предлагаю изменить правила очереди, при устройстве на работу. Из двух освободившихся мест одно будет доставаться самому высокому уровню, из всех стоящих в очереди, а второе, первому в очереди. Таким образом, мы дополнительно простимулируем рост уровней, и в тоже время не будет полного засилья хаев. Так что игроки невысоких (зачастую временно) уровней, все равно смогут нормально играть и зарабатывать.

После обсуждений и некоторых технических добавлений, предложение Эрудина приняли.

*****

Еще дважды пятерка, в этот день сходила в 'Небесный замок', Татьяна взяла 42 уровень, а Кобальт 43. После чего разошлись — разгрузочный день, после напряга прошлой недели.

А на следующее утро Артем, сразу по заходу в игру, был ошарашен обращенной к нему фразой:

— Ты ли презренный негодяй, заложивший сей достойный град? — и гневный взор из-под шляпы. Нет, даже не шляпы, а величественного аэродрома, к тому же пронзительно желтого

цвета.

Да это же жрец солнца, — понял Артем, спешно убирая свое копье.

В целом представления землян и создателей игры о том, как положено выглядеть жрецам и монахам, совпадали. В данном случае на жреце было одето, нечто рясо подобное, белого цвета, подпоясанное, покрытым золотистыми письменами, поясом. В руках массивный деревянный посох, с набалдашником, из слегка светящегося желтым камня. Но все портило, эпическое сооружение на голове. На земле нечто подобное сейчас можно увидеть, на выступлении мексиканского ансамбля, одетого в классические мексиканские сомбреро. Вот только сооружение на голове жреца было процентов на 30 больше, да к тому же ослепительно желтого цвета, с какими-то переливами. Приглядевшийся Артем понял, что переливы создают покрывающие головной убор, письмена. Письмена от лимонного до золотистого оттенков, идущие по желтому фону, давали сюрреалистические эффекты, при попытке их разглядеть. Артем, опасаясь за собственное здоровье, спешно отвел взгляд.

— Вы что-то спросили? — переспросил он, постепенно приходя в себя.

— Ты ли отважный муж, заложивший сей достойный град? — повторил вопрос жрец.

Общение со жрецом, при убранном копье, стало нормальным. Ну как нормальным — относительно. Все же жрец говорил в неком архаично — возвышенном стиле и автоматический переводчик справлялся с сильными затруднениями, выдавая мешанину 'высокого штиля', старославянского и бог знает чего еще.

Тем не менее, Артем уяснил главное, — жрец прибыл сюда, на окраину известного мира, исследовать некую странную и подозрительную ворожбу, чьи отголоски уловили наблюдатели из центрального храма. Но поскольку идти далее в одиночку слишком небезопасно, жрецу требуется группа сопровождения, которую он предлагает, собрать Артему. 'Как мужу отважному и вождю предостойному, сей град основаши и сохраняши его осемь дён' или, если Артем откажется, — предложить сбор партии другому.

Шо значит другому!? — заверещал хомяк, — ведь это мы 'основаши и сохраняши'!

Целиком с ним согласный Артем спешно подтвердил принятие задания.

'Внимание, вами принят квест 'Поиски за дальним форпостом'. Тип квеста: парти-квест, подтип 'сопровождение',

рекомендованные уровни 26–48. Для старта квеста, собрать партию и подтвердить готовность в разговоре со жрецом солнца Эссиарханусом. Если партия не будет собрана и готова к выступлению в течение суток, квест считается проваленным. Осталось времени 24:38:11'.

Артем спешно рассказал остальным из пятерки про квест. После короткого обсуждения, решили идти тем же составом, что и ходили на 'Великого Слизня'. Однако, как выяснилось, Liriel, Тирс и Шумелка вчера до шести утра, окучивали новую локацию, в надежде получить 'первый' квест. Квест достался не им, и они теперь отсыпались, так что ожидать их в дееспособном виде, раньше 2–3 часов дня, не стоило.

Время терпело, поэтому договорились сходить пару раз в 'Небесный замок', пока Liriel, Тирс и Шумелка спят. Идти с партией, почти половина, которой на ходу засыпает, да в неизвестный квест, — такого не желал никто. А ведь как ни просеивали сайты Мара и Эля, найти описание квеста не удалось.

— Ничегошеньки нет, — прекращая поиск, произнесла Мара, — я боюсь сглазить, но это очень похоже на 'Самый первый' квест.

— Но ведь Liriel уже взял в Китеже один 'Самый первый' квест, — возразил Артем.

— Мы точно не знаем принципов создания новых квестов в игре, — ответила Мара, — разработчики их никогда не декларировали. Да и скорее всего никогда не объявят, дабы официально не признавать, что вживую делается только новый, высоко-уровневый контент, а все остальное создается ИскИнами.

Могу лишь предположить, что один квест ИскИны сделали в честь ввода новых маунтов, а другой — в честь основания нового города.

— Может и так, — задумчиво произнесла Эля, — а может, мы просто не можем найти. Все же квесты типа 'сопровождение', одни из самых трудных для поиска описаний — слишком много изменений в этих квестах в зависимости от места прохождения. А у нас еще и квест начат, не стационарным, а свободно перемещающимся между городами NPC.

Дважды прошли 'Небесный Замок', благо хватало желающих на этот квест из числа бразильцев и новичков. Днем в клан чате прошла информация, что на следующей осаде Китежа ожидается атака альянса 'Эквилибриум'. Альянс этот был далеко не самым сильным, но все же, насчитывал почти две тысячи игроков. Ранее 'Эквилибриум' владел средним по величине городом и считался недружественно-нейтральным по отношению к расположенному от него в часах в шести пути Криадру. На прошлой осаде

'Эквилибриум' лишился собственного города и похоже, вместо попытки отбить его, решил захватить Китеж. Вообще решение довольно сомнительное — в Китеже двух тысячному 'Эквилибриуму' будет откровенно тесно, в то же время на взятие города двух тысяч маловато. Собственно поэтому так быстро и стали известны планы 'Эквилибриума', - он активно набирали наемников, и им приходилось называть место предполагаемой осады.

Вообще наемничество в игре было не очень масштабно. Ведь наниматель должен платить наемнику, как минимум не меньше, чем тот бы заработал за время найма мирным путем. Причем оплачивать то приходится еще и время в дороге. Никто же не согласится день идти к месту осады, а потом довольствоваться платой за два часа, которые она длилась. Как результат, относительно дешево можно было нанять только небольшое число нейтральных игроков, уже находящихся недалеко места осады. Для найма же больших количеств наемников, требовались очень серьезные деньги, которые зачастую намного эффективнее потратить на собственный клан.

Так, например, сейчас 'Эквилибриум' предлагал наемникам, плату каждому в 15.000 ГК — 105 евро. Для наемников это был фактически предел выгодности, ведь для большинства из них, с учетом дороги к месту, найм растягивался на 2,5–3 суток. При этом имелся еще и риск, повстречать в пустошах, кого-нибудь из старых врагов, после чего проиграв ПВП умереть и улететь возрождаться с полпути. А значит, дни будут потерянны и без всякой оплаты. Ведь наниматели отлично осознают, что за контингент нанимают, и не дают никаких денег вперед. Плата дается после смерти при штурме, на который наемников отправят первой волной. Чтобы не было даже теоретической возможности, предать нанимателя и попробовать захватить цель себе.

Для нанимателя же, каждая тысяча наемников означала трату более 100 тысяч евро и это за разовую то попытку захвата города!

Как раз когда пятерка прервалась на обед, в игру, с не большим перерывом зашли Тирс и Liriel. Шумелку же пришлось будить, связавшись с нею в реале. Впрочем, она тоже успела выспаться, и была вполне адекватна. Кратко объяснив им ситуацию и получив их согласие, партия отправилась искать жреца Эссиархануса. Сволочной NPC не стоял на месте, а шлялся по всему городу! Опрашивать соклановцев, не видел ли кто жреца, тоже было бессмысленно. И вовсе не потому, что никто не видел, а наоборот, потому что видели все и слишком часто. Очень приметный, из-за своего желтого аэродрома и весьма шустрый жрец успел раз двадцать обойти весь, уже немало застроенный

Китеж.

Наконец жрец все же был найден. После чего подвергнут жесткому десяти минутному допросу Марой и Элей, заподозрившими, что преступный NPC, отыгрывает по сценарию роль шпиона, а значит, с него есть шанс выбить еще квест! Пытки, в виде бесконечных переборов вариантов диалогов, жрец вынес стойко (чего не скажешь об остальных невольных слушателях) и квестов не дал.

Артем подтвердил жрецу готовность сопровождать его, и на карте загорелась точка, куда следовало двигаться. Точка назначения оказалась не так уж и близко, но и не кошмарно далеко от Китежа. Примерно два с половиной часа хода, как раз на границе доступных игрокам, с момента последнего расширения мира, земель. Партия радостно двинулась вперед и лишь Эля с Марой продолжали на ходу сверлить жреца подозрительными взглядами.

По дороге Liriel сообщил о постигшем его разочаровании: Оказывается этой ночью, качаясь по методу придуманному Кобальтом, его слизень Эдельвейс взял таки 32 уровень! Но вот перки… Полнейшее разочарование! Помимо повторяющегося из раза в раз перевозчика, появился другой вариант и достаточно необычный:

'В течении суток после достижения 'Великим Слизнем' 32 уровня, хозяин может обучить его одному из собственных умений или достижений'

После услышанного одна половина партии радостно зашумела, обсуждая варианты, а вторая с тревогой слушала Liriel(я) — он объяснял, что у магов абсолютно нет умений подходящих слизням. Достижения же, полученные магами, как правило тоже связанны с магией и не годятся. Liriel хотел было дать своему 'Эдельвейсу' 'Огненную ауру', которая хоть по не много, но зато каждый удар, обжигала всех, кто атакует маунта в ближнем бою. Но увы, сила с которой будет обжигать, пропорциональна владению существом огненной магией и у не магического маунта соответственно равна нулю.

Кобальт тем временем аж сиял, обдумывая, какое из танковых умений выдать своему 'Граниту'. Артем тоже задумался над вариантами — чисто защитных умений у него не было, а увеличивать на несколько процентов атаку слизню почти бессмысленно, очень уж маленькая у него базовая атака. Но тут Liriel заговорил про достижения и Артем вспомнил, про полученное им достижение 'Живучий' — четырех кратное увеличение регенерации, когда здоровье падает меньше 50 %. Для человека это не слишком эффективно, другое дело для

слизня с его чудовищным запасом здоровья и высочайшей естественной регенерацией! Судя по довольным лицам Татьяны и Тирса, они тоже нашли для себя интересные варианты.

А вот Эля, Мара и Шумелка стремительно мрачнели, перебирая варианты и слушая Liriel(я). Наконец Эля не выдержала и заявила, что так этого не оставит и начинает составлять петицию. Идею подхватила Мара и после короткого обсуждения, все четверо пользователей маны — Эля, Мара, Шумелка и Liriel, стали писать совместную петицию.

Партия тем временем продолжала движение, к отмеченной на карте точке на 'краю мира'. Вообще, когда разработчики игры решали создать новую игровую планету, они не делали ее сразу площадью с нормальную планету. Ведь огромные территории, при не большом числе игроков, приведут к чудовищному рассеиванию играющих. Как результат будут города, между которыми недели пути или телепорт с ценами под сотни тысяч ГК. А это прямо противоречит концепции игры, с её идеей, постоянных конфликтов за источники доходов, с регулярными массовыми сражениями и ПВП. Никто не собирался давать возможность разбрестись по громадным территориям и там, каждая группка в своем уголке, тихо и безопасно фармить.

Поэтому при создании новой игровой планеты, делалось некоторое количество уникальных территорий, бывших так сказать визитной карточкой планеты и центром интереса. Все это окружалось полосой пустынных земель, которые игроки (если их будет достаточно) могут потенциально освоить и застроить собственными (в основном добывающими) городами. Если же все пустынные земли оказывались заполнены и ИскИны приходили к выводу о 'перенаселении' планеты игроками, то они могли добавить полосу новых пустынных земель, пригодных для освоения. Иногда даже с дополнительным спрятанным игровым контентом, в виде оставшихся от древних цивилизаций магических аномалий, заброшенных городов, подземелий и т. д. Впрочем такое встречалось в основном в высокоуровневых зонах.

Как результат имелся и 'край мира' — черта, за которую игрокам перейти было нельзя. Там где было можно, ИскИны игры, старались делать эту черту естественной — реками со стремительным течением, высокими горами, каньонами и т. д. Там же где логика карты не позволяла воткнуть реку или гору, была просто граница 'разворота'. Бежишь, достигаешь границы и твой вектор движения меняется на противоположный. И все: вроде и игровой мир дальше есть, а попасть туда невозможно, можно его видеть, можно туда выстрелить, магией или из лука, а пройти туда никак. Причем по словам летающих (за счет маунтов,

магии или расовых свойств) игроков, над естественными границами вроде рек или гор, тоже была зона 'разворота'. Вот именно к точке на такой границе 'разворота' с краю доступного игрового мира, партия и шла.

Когда до цели оставалось совсем немного, пришел ответ на петицию, страшно обрадовавший всех мано-пользователей. Теперь если хозяин учил маунта, собственному перку или достижению, которое требовало дополнительных магических умений — то цифры этих умений, будут браться из статистики хозяина.

Но главное — ИскИн признал петицию, сообщением о логической нестыковке в новом игровом контенте и Эля, Мара, Шумелка и Liriel, как сообщившие о ошибке вспомогательные бета-тестеры, получили 'Малое серебряное кольцо друга' каждый. Система видимо сообразила, что маленькое колечко, в отличии от оружия или брони, явно не вызовет перегруза и кольца были доставлены непосредственно получателям, а не в банк. То что кольца оказались привязываемые к персонажам, никого не удивило — все уже осознавали политику разработчиков в области выдачи вознаграждений. Свойства колец сразу были продемонстрированы всей партии.

'Малое серебрянное кольцо друга' — увеличивает скорость и здоровье маунта на +3.12 %, рекомендовано с 8 уровня.

— Пустячок, а приятно — произнесла довольно Эля.

Партия согласилась, а Татьяна прошептала мужу — Вчетверо более слабая версия, того кольца с ПК, что мы продали.

Дальше последовало краткое обсуждение-спор, о том следовало ли также указывать среди составителей петиции и воинскую половину партии. Спор закончила Мара, приведя пункт из правил вспомогательных бета-тестеров:

'Вознаграждение за обнаруженные ошибки не распространяется на значащихся в составителях петиции тестерах, чья вероятность реального участия в обнаружении ошибки, будет сочтена недостаточной. В случае регулярных повторений подобного, возможно лишение статуса бета-тестера.'

— Вы что всерьез верите, что разработчики, за столько лет, не сталкивались с практикой массовой подписи петиций, со стороны недобросовестных тестеров? И не приняли против этого мер? — спросила Мара — Да если бы такое было, то существовали бы неофициальные координационные центры и под каждой петицией, стояли бы тысячи, если не десятки тысяч подписей.

С такой аргументацией было трудно не согласится. Так что все успокоились и даже Артемов хомяк перестал хлюпать носом.

Liriel спешно обучил своего 'Эдельвейса' 'Огненной ауре'.

Ожидаемый суммарный эффект во время кача, с учетом здоровья слизня в 30 раз больше чем у человека-воина его уровня, весьма радовал. Настроение Liriel(ю) даже не испортило полученное после обучения системное сообщение.

'Система авто-балансировки вводит для данного умения коэффициент 0.875'

— Вот гады — прокомментировала это известие Эля — все же не удержались и на 1/8 порезали умение!

Тем временем партия наконец дошла до точки указанной на карте. Жрец остановился, разложил на земле несколько амулетов и стал совершать с ними непонятные действия, смотря то на них, то на солнце, то в сторону пустошей за 'краем мира', иногда просто глазами, иногда через желтый камень в навершии своего посоха. Потом жрец произнес нараспев, какую то заковыристую фразу, которую автоматический переводчик, не смог перевести, описал посохом в воздухе замысловатый знак и… Кустарники и редкие деревца за 'краем мира', подернулись дымкой, моргнули и словно увеличившись и сместившись образовали довольно густые заросли, с несколькими проходами.

— Нам туда — произнес устало жрец, указывая рукой в сторону зарослей.

— Но там же, край ми… — начала Эля.

— Да вы на карту гляньте — перебила ее Шумелка.

Артем активировал игровую карту: Вот пустошь, стрелочка вниз и влево указывает направление, на не поместившийся в окне карты Китеж. Вся остальная часть карты пустынна — пустошь ведь, не заселнная и не застроенная. Пополам пустошь пересекает тонюсенький и полупрозрачный пунктир — 'край мира', линия разворота. Таким почти не заметным, пунктир сделан специально — что бы не мешать погружению игроков в атмосферу игры. Кому надо — тот найдет, а кому не надо — того не будет отвлекать. И тут Артем увидел — недалеко от места, где на карте светился значок его партии, ровнехонькая прямая границы, вдруг поворачивала под прямым углом и уходила вглубь недоступных земель. Там линия границы делала еще два поворота по 90 % и несколькими километрами далее возвращалась к своему прежнему положению. А к игровому миру оказывалась добавлена новая территория.

Полная предвкушений партия двинулась вперед. Осторожно пересекли заросли, выглянули и… вздох разочарования пронесся над партией:

— Гоблины…

— Блин — возмущенно выразила общее мнения Мара — в кои то веки попался 'самый первый квест' и то, вместо чего

приличного, жалкие гоблы!

Да зрелище не радовало. Хоть пейзаж и слегка изменился и теперь напоминал предгорья — более густая растительность и небольшой, но явно заметный уклон вверх, обитатели не изменились. Все те же 'Степные гоблины' 23–29 уровня. Конечно их было больше, чем в пустошах, можно даже сказать, что их было много. Серо-зеленые недомерки кучковались крупными группами в 30–40, а кое где и в пол сотни гоблинов. Примерно половина групп держались каждая своего места, вторая половина бродила, кое-где протоптав в кустарниках тропы.

— Ладно, давайте быстренько разберемся с этой ерундой — сказал Кобальт.

Партия сходу снесла первую группу гоблинов, потом так же не останавливаясь, вторую. Разница в уровнях была такова, что только Шумелка и Тирс, которые были 39 уровня, получали по единице опыта с моба, все остальные и вовсе — ноль. Тела на предмет дропа тем более никто не стал проверять, при таких штрафах за разницу уровней, шанс на дроп был один к нескольким тысячам.

Когда сносили третью группу гоблинов, подбежала еще одна, только справились и с ней, как прибыли ещё две и ещё… и ещё. Партия застряла окруженная толпой врагов, АОЕ спецудары просто не успевали презаряжаться, а одиночные убивали противников гораздо меньше, чем их прибывало новых. Сами то гоблины били слабо, едва 0.5 % хитов сносили, а по танкующему Кобальту и того меньше. Но их было МНОГО. Умения концентрирующие агро на танке просто не успевали охватить массу гоблов, так что удары доставались всей партии. Задние ряды врага, не способные уаствовать в рукопашной, вовсю использовали пращи. А затем и редкие шаманы, наконец стали использовать, свое, требующее долгой подготовки, но крайне неприятное колдовство.

— Мы не вытягиваем хил!!! — закричала Эля.

Они с Шу и Марой, вынуждены были спамить, съедающие уйму маны заклинания массового исцеления, но все равно здоровье партии быстро падало.

— Отходим! — закричал Кобальт — Пробиваемся назад!.

— Сейчас будет дорога! — среагировал Liriel, выпуская заклинание.

Чудовищный выброс огня взвился вверх над пустошью, выжигая в массе гоблов овал метров 30 в ширину и 60 в длину. Партия рванулась бежать прямо сквозь последние опадающие языки огня — нужно было использовать те несколько секунд, что мобы оказавшиеся рядом, но все же за пределами, площади

поражения, находились под воздействием дебаффов 'Ожог' и 'Потрясение'. К сожалению уже через две или три секунды дебаффы массово спали и толпа гоблинов бросилась за партией. Часть конечно в панике кинулась бежать с поля боя, мешаясь на дороге, тем кто продолжал атаковать, но таких было не более четверти. Партия бежала сквозь стремительно сжимающийся коридор мобов, который еще не сомкнулся, только из-за 'Ледяных кругов', кастуемых нон-стоп Liriel(ем). Заклинание это наносило не слишком большой урон, зато расходясь широкими кругами, с немалой вероятностью замедляло всех, у кого не оказалось достаточного резиста.

Партия вырвалась из окружения и продолжила отступление, однако по мере перезарядки массовых ударов копейщиков, делала остановки и по быстрому вырезала очередной вал самых быстрых гоблинов. Потом под прикрытием ледяной магии Liriel(я), снова уходя в отрыв. Тот сменил 'Ледяной круг', на более дешевый по мане 'Ледяной вал', с таким же эффектом, но с зоной поражения в шестидесяти градусный сектор, вместо целого круга. И тем не менее мана у Liriel(я) стремительно кончалась и он был вынужден, перегонять собственное здоровье в ману, а Эля с Шу его отлечивать. Когда наконец, последние жаждущие схватки гоблины пали, партия забралась уже на пол километра назад в пустоши. Маны у всех было почти по нулям, здоровья имелось от четверти, до половины (кроме Артема), да и стамины оставалось немного, все таки стремительное бегство от мобов, это далеко не экономичный бег трусцой по пустошам.

— На пределе ушли — произнес Артем — и если бы не Liriel…

— Да Лир, молоток — поддержала Эля — чем это ты их накрыл, таким мощным?

- 'Малый огненный шторм' — ответил Liriel и с огорчением закончил — на 26 евро ингридиентов заклинание требует, да и срок перезарядки у него чудовищный… теперь 18 дней ждать.

— Сколько? — удивилась Эля.

— У таких мощных заклинаний скользящий срок перезарядки — стал объяснять Liriel — к своему минимуму перезарядки в 1 сутки, оно приходит на 64 уровне игрока. А на моем скромном 42, мне еще 18 суток 2 часа и 11 минут ждать. Я его даже на прошлой осаде не использовал — Змей попросил приберечь.

— Дааа — произнесла Мара — такая система, разработчиками явно сделана, для продажи кристаллов мгновенной перезарядки заклинаний и спец-умений. 2900 евро кристальчик стоит. А на 64 уровне, когда 1 сутки будет перезарядка, заклинание уже станет вполне себе средненьким, а

не запредельным, как сейчас на сороковых.

— Ладно народ — произнес Артем — подведем итоги. С гоблами мы явно слишком возгордились. Хоть они и слабые, но их очень дофига. Не стоило нам на пролом лезть. Предлагаю отдохнуть и попробовать снова, но теперь осторожно идти по зарослям. Мест где дорожки протоптанны, избегать.

С планом согласились и партия осторожно двинулась вперед.

Когда партия вернулась к точке, откуда они впервые разглядывали группы местных гоблинов, там все было по прежнему.

— Убитые то отреспавнились — раздосадованно сказал Тирс — жалко, если бы они не респились, у нас бы был запасной вариант. Могли бы осторожно резать стоящие с краев отряды, постепенно продвигаясь дальше.

— Не стоило особо на это расчитывать — ответила Эля — Бывает конечно, что расставленные по квесту враги, не способны к респавну, но это обычно касется только особых и уникальных мобов.

Следующие два часа партия изображала партизан: Пробирались сквозь заросли, убедившись в отсутствии гоблинов, быстро перебегали протоптанные теми дороги. Изредка, когда иначе было никак не пройти, резали одинокий вражеский отряд и быстро сваливали в новые заросли. Кусты и гоблины здорово задолбали. И наконец, выглянув из очередных кустов, партия увидела новое зрелище, вызвавшее вал комментариев:

— Какой урод — возмущенно выдала Мара.

— Чувствую близость зла — торжественно произнес Жрец.

— Таких уродливых гоблов я еще не видала — заинтересованно произнесла Эля.

— Фу, уродища — с отвращением сказала Шумелка.

— Жрец заговорил, мы близко к цели. — ухватил главное Артем.

— С этих пойдет опыт! — восторженно воскликнул Кобальт. И после короткого общего молчания — Чего вы так на меня уставились?!?

Увиденные существа, явно относились к виду гоблинов, но были заметно крупнее и массивнее, к тому же обладали гипертрофированной мускулатурой. Но при этом были сильно скособоченные и кривые, у многих как руки, так и ноги были разной длинны. Ко всему прочему их тела покрывали многочисленные язвы, струпья, костяные наросты.

— Диапазон уровней от 30, до 46 — довольно сказал Кобальт — но название непонятное 'Странные гоблины'.

— Явно с квестом связанное — ответила Эля — пока не

разберемся, так и будут писать 'странные', что бы подсказок не давать.

— У меня на карте новая метка выскочила — произнес Артем — Там где эти гоблины, чуть глубже в заросли. Тем темпом, как сюда пробирались, минут за 15–20 дойдем.

Во время разглядывания партией новых мобов, замигал значок обще-клановых объявлений. Артем и остальные, прикинув, что место безопасное, переключились прослушать инфу. Говорил Змей:

— Собрали информацию по 'Эквилибриуму'. Теперь понятно почему они решили идти на Китеж. В двух словах — у них полная жопа. Миксованный альянс, больше 2/3 составляют игроки собранные, набором всех подряд. Два с половиной месяца назад, небольшой тогда еще клан 'Эквилибриум' подрезал в последний момент осады город. В отличие от большинства других, таких же 'нинзя-лутеров', город спешно продавать не стали, а попытались удержать сами. Провели массовый набор всех подряд. Так как часть набираемых, состояла в собственных мелких кланах, был создан альянс, названный по имени главного клана, тоже 'Эквилибриум'. Собранных сил хватало, что-бы отбить нападения, тех кто просто хотел захватить себе город.

Однако массовый набор случайных людей, дал так же уйму не сдержанных и мало адекватных игроков. И если раньше их наглость и агрессивность, приводила к проблемам лично для них, то теперь все сделанное ими, портило репутацию альянсу. ПК, попытки подрезания чужих рейд-боссов, кидалово и т. д. В общем за два месяца 'Эквилибриум' сумел испортить отношения со всеми соседями. Как результат — временное объединение соседей, не столько ради захвата городишки, сколько, что-бы избавиться от неадекватного соседа. Четыре крупных города, выставили большие отряды на штурм, остальные соседи объявили временное перемирие с штурмующими, дабы те могли полностью сосредоточиться на 'Эквилибриуме'.

Сейчас, лишившийся своего города 'Эквилибриум', стоит на грани распада и массового бегства игроков. В общем для них следующая осада Китежа — последняя ставка. Игроков удерживают только обещаниями, на наемников выбухиваются остатки альянсовой казны.

Поэтому биться враг будет отчаянно. Всего ожидается около двух тысяч от самого 'Эквилибриума' и 2–2.5 тысячи наемников, на большее, остатка их казны все равно не хватит.

Времени, к сожалению до осады мало, иначе мы бы подкинули игрокам 'Экивлибриума' мысль, что Китеж явно маловат для двух тысячного альянса. А значит даже в случае захвата города, руководство альянса выкинет лишних игроков, проведя чистку от самых неадекватов.

Надеюсь все осознают серьезность и важность следующей осады и явка будет максимальной.

— Надо нам с Шу успеть сороковые уровни взять до осады —

произнес задумчиво Тирс — да и запасец набить смертей на семь, что бы делевела не случилось.

— Да успеем — успокоила его Шумелка — даже если этот квест будем делать не только сегодня, но и весь завтрашний день, все равно успеем.

Партия осторожно двинулась вперед. Больше часа они мыкались по кустам, стараясь незаметно подобраться к цели — здоровенной, метра под три высотой статуи жабы. Причем жабы, явно переборщившей с силами хаоса: Челюсти усеивали впечатляющие клыки, спину и бока покрывали шипы, а живот и грудь светились, многочисленными и явно не предусмотренными природой, глазами. Даже если бы метка на карте не приобрела название 'малый алтарь хаоса', по одним уродливо и абсолютно не жизненно способно расположенным глазам, можно было угадать силу, которой поклонялись у статуи.

Когда партия впервые увидела статую, Артем испугался, что квест окажется непроходимым: Разрушение даже малого алтаря, это дело многих и многих часов. С учетом густо стоящих поблизости гоблинов-хаоситов — вовсе не реальное. Ведь даже куда более слабые степные гоблины, чуть не раскатали партию несколькими часами ранее. Но по счастью жрец не требовал сразу уничтожать алтарь. Когда партия пробилась сквозь вычурности его речи, стало понятно: Цель задания — расследование, а партии достаточно довести жреца до алтаря и пока он исследует аномалию, охранять его 2 минуты (точнее 2 минуты и 2 секунды, из-за пересчета галактических минут и секунд в земные). Через две же минуты жрец переместит телепортом себя и партию в Китеж.

Две минуты, вроде не так уж много. Вот только предстояло еще пробежать через обширное открытое пространство, собирая 'паровоз' мобов. Даже самый отчаянный из партии — Кобальт, и то не верил в успех:

— Не сдюжаем. Мы уже здесь, с этим столкнулись, у местных гоблинов аномально большой радиус социального-агро. Минуту, максимум полторы продержимся. Дольше никак, видали сколько тут шаманов? Шаман таких уровней, свои гадости примерно восемьдесят секунд кастует. В общем даже с учетом отставания шаманов в беге, через полторы минуты боя у алтаря, на нас обрушится куча дамага и дебаффов от шаманов. Здоровья у нас к тому моменту останется 50–60 %, так что после каста шаманов нам хана.

Партия закончила огибать открытый участок местности, с алтарем посередине и убедилась, что подобраться ближе к алтарю не выйдет. Минут десять обсуждались самые отчаянные и

безумные идеи как выполнить задание. Однако придумать ничего, кроме привлечения еще игроков, не получалось. Причем по прикидкам требовались как минимум две дополнительные партии. И тут Артема осенила идея:

— Мара попробуй кинь на жреца бафф, увеличивающий скорость каста заклинаний. Он у тебя на сколько процентов?

— Плюс 9 % — ответила Мара, кидая бафф.

Артем потребовал от жреца повторить задание и прозвучало новое время: 1 минута 51 секунда.

— 11 секунд выгадали — прокомментировал Кобальт — но этого явно не достаточно.

— Кто знает, — спросил Артем — эффекты зелей плюсуются с баффами того же типа, или накладываются поверх?

— Плюсуются — сказала Эля.

— Значит если я применю на жреца Великое зелье, на скорость каста заклинаний, это даст еще +35 % и тогда…

— Откуда у тебя великое зелье!?! — выпалила Эля.

— Не выбранное вознаграждение, за сообщение о маленькой ошибке — ответил Артем — как чувствовал, что не стоит сразу получать. Там было или немного опыта, или любое великое зелье на выбор, правда не передаваемое, но передавать и не обязательно, можно и из своих рук применить на NPC.

Минимум 280 евро! — страдал хомяк, не смотря на утешения Артема, что зелье все равно на аукцион не выставить, а ждать, что покупатель окажется рядом, для использования на него, можно вечность.

Наконец зелье было применено на жреца и он назвал новое время, нужное для заклинания исследования алтаря: 1 минута 9 секунд.

Простые зелья действовали от 5 минут, великие зелья, для изготовления которых нужно быть как минимум гранд-мастером алхимии, вдвое больше — 10 минут, но все равно это очень немного. Так что тянуть больше не стали и партия бросилась к алтарю. По пути с ходу снесли две группы гоблинов, убили восьмерых шаманов стоящих у алтаря и тут на партию навалилась основная масса врагов. Для отчаянно рубящего и колющего Артема, минута пролетела почти мгновенно. Мир мигнул и вот он уже перед ратушей Китежа.

— Как то легкова… — начал Артем.

— Это тебе с вампириком на оружии 'легковато' — перебила Эля — Liriel, вон остался с 14 % здоровья, а Шу с 22 %.

— Где жрец!? — заорал Мара — Не дай бог он погиб и погубил наш квест!

— Да вон, он в храм всех богов, зашел — ответила Татьяна —

Да и что с ним сделается, раз у него есть массовый телепорт, он минимум 112 уровня.

— Лови блудного жреца! — со смехом заулюлюкал Тирс.

— Вообще, бродячие NPC, это свинство! — высказался Кобальт — Подобное придает реалистичности, но игру отнюдь не улучшает!

Партия двинулась в храм всех богов, где жрец похоже отчитывался о результатах расследования.

Как только Артем приблизился к жрецу, выскочили системные сообщения:

'Внимание, вы закончили квест 'Поиски за дальним форпостом' часть первая. У вас есть выбор: Получить вознаграждение, либо отказаться от вознаграждения и активировать вторую часть квеста 'Поиски за дальним форпостом'. Тип квеста: клан-квест.'

Артем тут же разослал по сопартийцам скрин эрана с сообщением. После короткого обсуждения решили, все же взять вторую часть, хотя и сильно нервировало изменение типа квеста с парти на клан-квест. Нажатие на кнопку отвечающую за выбор второй части квеста и… выскакивает новое сообщение:

'Внимание! Тщательно обдумайте свое решение! В связи с изменением типа квеста с парти на клан-квест, даже в случае успешного окончания второй части квеста, вознаграждение членов вашей партии и вас лично, окажется меньше, чем вознаграждение за первую часть, от которого вы отказываетесь'

— Вот ведь твари — выругался про себя Артем — Ну зачем писать то такое? Мы ведь и сами об этом догадывались. А мне теперь рыдающего хомяка утешать.

Тем временем, в храм прибежали, получившие информацию о квесте Змей с Эрудином. Они высказали, хоть и в крайне расплывчатой форме, мысль, что клан не забудет и найдет способ отблагодарить, предоставивших ему новый квест.

Второй раз рука Артема нажала виртуальную кнопку, подтверждающую отказ от вознаграждения и активацию следующей части квеста и… выскочило новое сообщение:

'Получено достижение 'Бескорыстный' — Прокатилась молва о вашем бескорыстии и отказе от мирских благ. +25 % к вероятности получения от жрецов и священнослужителей светлых сил, дополнительных квестов, не предусматривающих вознаграждения'

Хомяк зарыдал еще громче. А в парти чате раздалось:

— Мне какое-то дурное достижение дали — удивленно Кобальт.

— И мне.

— И мне!

— Не такое уж и дурное! — Эля — Репутацию с жрецами можно подкачать.

— Во-во — поддержала ее Мара — в конце концов, кому репутация не нужна, может и не делать.

— А где сообщение о второй части квеста? — спросила Татьяна.

— Точно, где? — удивилась Шумелка.

— А жрец то опять в бега двинул — прокомментировал Liriel. - указывая на выходящего из храма жреца.

Партия вместе с Эрудином и Змеем, бросилась вслед. Жрец пересек площадь, зашел в здание ратуши и все находящиеся онлайн члены совета клана, получили сообщение:

'Активирована вторая часть квеста 'Поиски за дальним форпостом'. Для получения подробностей задания, поговорите с жрецом солнца Эссиарханусом. Первый представитель клана, который заговорит о данном квесте с жрецом солнца Эссиарханусом, получает статус координатора исполнения квеста. Все дальнейшие решения по исполнению квеста принимаются координатором'

Общее мнение было единогласным и Змей двинулся общаться со жрецом. А в парти чате тем временем продолжился разговор:

— Думаю потребуют уничтожить алтарь — произнес Кобальт — о подобных задания я читал. Сперва уничтожается армия, мобы перестают респиться будучи убиты от 8 до 32 раз, в зависимости от сложности. Потом вылазит какой нибудь босс и после его убийства можно ломать алтарь. Ну и конечно все это на время.

— Блин, я все никак не разберусь — сказала Эля — этот квест 'первый' или все же 'самый первый'?

— Ага — поддержала Мара — с этими вариативными условиями и блуждающими NPC(ями) не понять.

— Вообще, все это окончание, с постоянными забегами жреца, какое то очень корявое. — выдал Тирс.

— Во, точно — подхватила Мара — сейчас мы с Элей, это красиво распишем в петиции, глядишь чего и дадут!

После чего девушки углубились в составление текста.

А через десять минут Змей, закончивший общаться с жрецом, собрал совет клана:

— Как вы знаете, наш клан получил возможность выполнить клан-квест 'Поиски за дальним форпостом'. В чем суть квеста: Мы должны провести к алтарю хаоса жреца и продержаться 20 минут, пока он произносит заклинание. Данное заклинание перенесет алтарь и охраняющих жреца в ближайший город. То есть к нам в Китеж, где жрец займется ритуалом уничтожения алтаря. К

сожалению уничтожение алтаря — процесс очень долгий.

А ровно через час, все монстры, из созданной для квеста локации, перенесутся к Китежу и начнут штурм города.

— Блин, их же там дофига — растерянно произнес Кобальт — очееень дофига. Если не по частям, а все разом навалятся… Мы рискуем потерять город.

— Вот и будем считать, сколько это 'до фига' — ответил Змей — Рассчитываю на вашу партию, что бы завтра сходить на территорию и попробовать прикинуть численность противников. У меня стоит програмка счетчик, для осад, которая по изображению ведет подсчет примерных количеств игроков, или мобов. Конечно погрешность выходит процентов 10–15, но и такого хватит. В общем нужно будет облазить квестовую территорию и прикинуть тотальную численность мобов. Времени на исполнение квеста нам дано 32 дня, так что спешить не будем. Не хотелось бы что бы Китеж стал заброшенным городом, принадлежащим мобам. — закончил речь Змей.

Да в игре были и заброшенные города, значительная часть которых не была сгенерирована ИскИнами, а возникли в результате неудач и провалов игроков. Чаще всего такое происходило, когда владельцы городов не удосуживались их чистить от регулярно генерируемых мобов босс-классов. Со случайно генерируемых, в городах боссов, был нулевой дроп и в 8 раз меньше опыт, так что желающих на них охотиться не было. И если владелец города не выделял достаточно сил для круглосуточного дежурства в городе — боссы появлялись и накапливались. А когда в городе скапливалось несколько десятков рейд-боссов, с пересекающимися агро зонами — уничтожить их могла только огромная армия. В определенный момент, такой город получал статус 'заброшенного' и в дополнение к боссам, в нем начинали спавниться простые мобы. Причем в таких количествах, что отбить город у мобов обычно было труднее, чем у других игроков. Впрочем некоторые заброшенные города возникали из-за проваленных квестов, или неудачных оборон в евентах.

*****

Вот и настал день осад, до начала штурма Китежа оставались последние мгновения. Чуть за дальностью залпа стрелометов, перед стеной с воротами, стояли осаждающие. Где-то две тысячи бойцов "Эквилибриума" и наемники, примерно такой же, или даже чуть большей численности.

А в это время, в чате совета клана:

— Программа подсчета численности, показывает от 4.200 до 4.500 противников, — радостным голосом выдал Змей.

— Ох, и будет завтра скулеж на форумах, — задумчиво произнесла Татьяна.

— Плевать! — отрезал Эрудин. — Лично я в игру пришел, вовсе не для того что бы доставлять удовольствие чужим дядям. Тем более, таким, которые хотят меня ограбить.

— Как бы нам все же не погореть, — с некоторым беспокойством произнес Liriel, — мало ли что сочтет ИскИн…

— Да ниничего подобного, — перебила его Мара, — в правилах ясно сказано, что мы не должны писать в петициях свои подозрения, а наоборот только те сбои, в которых лично убедились!

— Начинают распаковывать осадную технику, — довольно произнес Эрудин. — Вот теперь они ее гарантированно лишатся! — После чего, окинув взором остальных членов совета, стоящих на сдвоенной надвратной башне, закончил, — и, предупреждая вопросы, — да, я очень мстительный!

— Ну, кто бы сомневался, — с усмешкой сказал Артем, — кому что, а казначей думает о причинении максимального финансового ущерба врагу!

— Вот-вот должно начаться, — волнуясь, произнесла Эля, — последние секунды истекают…

— Эля, не забудь, общую петицию отправляешь не сразу, а ровно через две минуты, — с улыбкой закончила Мара, — типа мы ее писали-писали… Все равно наша петиция выйдет раньше любых чужих.

А потом… игровой мир на мгновение замер, не справляясь с обработкой новых объектов (все-таки предоставляемые землянам миникомпы — крайне слабый, бюджетный вариант). А на обширной территории, перед городскими воротами, появилась, перенесенная сверх-порталом орда гоблинов. Сверх-портал распихал гоблов где мог, полностью забивая проходы и пустоты между различными группами осаждающих игроков, а также окружая их со всех сторон, чудовищным количеством мобов. Ведь оптимальные точки для начала штурма были определены не только игроками, но и АИ, и для города с единственными воротами, находились как раз перед ними.

А дальше стало не важно — значился у гоблинов целью атаки только Китеж или же вообще все встреченные игроки. Из четырех тысяч игроков, как минимум несколько десятков, на рефлексах, атаковали появившихся перед ними агрессивных мобов. После чего заработало социальное агро, которое у данной орды, было к тому же повышенного радиуса.

Процентов 15–20 гоблинов все же рвануло к стенам Китежа — до них оказалось ближе, чем до умирающих посреди зеленой

орды "Эквилибриума" с наемниками.

— Численность, как и ожидалось, 25 тысяч, плюс-минус 3 тысячи, — прокомментировал показания программки-счетчика Змей, — из них пятая часть, гоблины-хаоситы, с уровнями до 46… Прощай "Эквилибриум"!

Да, час с небольшим назад, группа из 48 бойцов "Анти-Сумерек" (6 партий), начала выполнение второй части квеста "Поиски за дальним форпостом". Пока опоенный зельями жрец, 12 минут кастовал заклинание, уносящее в Китеж "малый алтарь хаоса", полегло больше половины отряда, охранявшего жреца. И это не смотря на то, что перед атакой, одна из партий, совершила самоубийственный забег, уведя большую часть гоблинов подальше от алтаря, откуда они не успели вернуться.

Сейчас жрец солнца Эссиарханус, при поддержке остальных Китежских жрецов светлых богов, готовил ритуал разрушения, для "малого алтаря хаоса". Алтарь, в виде статуи гигантской, сильно мутировавшей жабы, стоял на площади перед ратушей, где и суетились жрецы.

Тем временем, кинувшаяся на штурм, часть гоблинов добежала до зоны уверенного поражения магическими АОЕ ударами. Где и была вынесена почти наполовину!

— Какие-то он хилые! — раздались удивленные голоса.

— Да на них же всех "берсерк" наложен! — обнаружил кто-то, заклинанием "познания".

Берсерк значительно увеличивал силу, скорость и шанс на критические удары, ценой уменьшения защиты и живучести. Весьма спорное заклинание, особенно для ПВП, а и так хлипкие гоблины и вовсе становятся картонными, хотя и бьют очень сильно. Впрочем, конкретно для этой орды все перекрывалось тем, что под "берсерком" гоблин ни за что не обратится в бегство.

Множество лестниц уткнулось в стену, и шустрые зеленые фигурки устремились по ним вверх. Низко интеллектуальные монстры не могли использовать сложную технику вроде стрелометов, зато все простое у них читерски подстраивалось, например лестницы всегда подходили к стенам и имелись в запредельных количествах. Тем не менее, ситуация под стенами была для врагов безнадежна: Всего 2 тысячи гоблинов пытались захватить стену, обороняемую почти тысячей игроков. АИ анализировал общую численность орды и обороняющих Китеж и определял соотношение, как достаточное для штурма по лестницам. То, что большая часть орды вдали от стен уничтожает "Эквилибриум" и компанию, АИ просто не учитывал, анализ подобного не был предусмотрен.

Лестницы при штурме уничтожались или специальными

(весьма недешевыми) дополнительными устройствами, монтируемыми на стенах, а так же в автоматическом режиме самой защитой стен. Для города вроде Китежа это означало, что одна лестница, приставленная к любой из четырех городских стен, будет ломаться раз в 23 секунды (станут стены выше — время еще уменьшится). Половину, находящихся на лестнице, падение убьет, вторая половина получит урон от 20 до 80 % здоровья и 8-ми секундное "оглушение". Таким образом, выгоднее всего штурмовать как можно большими силами одну стену, а не все сразу. Ведь, если 5 лестниц уткнуть в стену, то менее чем за 2 минуты они будут сломаны. Другое дело, если лестниц будет сразу 50…. Правда, требуется еще и большое число штурмующих, которые будут подниматься по лестницам, сражаться с обороняющими стены. А потом, если повезет, пробиваться к ратуше или к воротам, чтобы их открыть изнутри. В общем, для шанса успешного штурма 9 метровых стен требовался как минимум пяти кратный численный перевес бойцов, равных по силам обороняющимся.

Две тысячи гоблинов, полезших на стены, кончились очень быстро. Правда, успели убить семь десятков защитников — сверхмощное заклинание берсеркера, наложенное на орду шаманами, привело к тому, что с одного крита, гоблин убивал игроков менее тридцатого уровня.

А на равнине перед воротами, тем временем наступал финал амбициям "Эквилибриума" — добивались последние игроки, пришедшие на штурм Китежа. Уцелевших не было — и без того шустрые гоблины, еще и ускорившиеся за счет берсеркера, не позволили никому из пробившихся сквозь орду, уйти.

— Гоблинов осталось 6.600 плюс-минус 300, - произнес в общий чат Змей, — хаоситов процентов 5, шаманов почти не выжило.

Да, шаманы оказались расположены в самом безопасном месте… посередине орды. И естественно в момент телепорта оказались в самом месиве.

Остаток орды, двинулся на штурм. Следующие 15 минут вышли весьма напряженными. Гоблины трижды захватывали обширные участки стен, откуда их с трудом вычищала партия Артема. Бойцы, сменяя друг друга, работали АОЕ ударами копий. При нормальной осаде их бы целенаправленно вышибли стрелометами или общим ассистом. Тем не менее, даже не скоординированных ударов хватило, что бы из партии успели погибнуть Артем, Тирс, Шумелка и Сармат, — боец, замещавший находящегося в маго-партии Liriel(я), Но вот, наконец, наступил миг, когда рухнули со стены последние рвущиеся на приступ

гоблины. Таран, ранее бивший в ворота, уже несколько минут стоял без движения — его обслугу перестреляли, и некому, оказалось, прийти на замену. Находящихся под берсеркером гоблинов, похоже, нельзя было переключить на новую задачу.

Прошло всего 28 минут с начала осады. Народ недоуменно осматривал окрестности Китежа, никто не ожидал, что осада продлится всего полчаса.

— Победа! — крикнул в чат совета Змей. — Легко и просто, лучший способ решения проблем — когда одно действие решает сразу несколько проблем. А высшая форма этого способа, это когда одна проблема, решает другую!

— Это "легко", если забыть, сколько потребовалось предварительной работы! — возмущенно выдала Мара. — Сколько мы подняли и просеяли информации, пока выяснили, что подобного в игре еще не было. Что раньше мобы нападали на города либо на эвентах, во время которых приостанавливались войны игроков, либо прибегали с пригородных локаций по собственному расписанию. Пока мы…

— Молнии!!! — раздались голоса.

— Молнии лупят с неба!

— В центр города бьют!

— Что там!?!

— Прямо по жабе лупят!!!

И все игроки кинулись в сторону центральной площади. Не отставал и Артем. На площади он увидел уже изрядно потрескавшуюся статую жабы, в которую лупили одна за другой молнии. В следующий миг Артем инстинктивно отскочил от громады, возникшего рядом слизня.

— Ну, Кобальт нашел время своего "Гранита" вызывать, — с возмущением подумал Артем, — тут, такое… СТОП, а это мысль, чего ж я торможу, — после чего начал призыв своего "Гудка".

— Народ, — прозвучал в парти чате голос Кобальта, — кто уже на площади, советую вызвать маунтов, похоже конец квеста, если будут опыт давать, пусть им тоже достанется.

А от испещренной трещинами статуи жабы, стали отваливаться первые куски.

В какой-то миг количество трещин, превысило пределы прочности статуи, и та осыпалась кучей щебня, открывая скрытое у нее внутри — выполненную из желтого металла, опять же жабью фигуру.

— Золотая! — с придыханием прошептал Артемов хомяк.

Да, матерая зверюга, без всяких проб и химических анализов, за счет одной голой мощи первозданных хомячьих инстинктов, безошибочно определила металл.

Для золотой, новая статуэтка жабы была достаточно крупной, почти по колено Артему.

— Совсем маааахонькаяяя! — застонал, в корне не согласный с хозяином, хомяк.

Жрецы поднапряглись еще, и следующая молния, не просто ударила, а секунд на десять уперлась в золотую жабу. Статуэтка накалилась, покраснела и вдруг разом растеклась, образуя лужицу драгоценного металла. Выскочили сообщения, жрец солнца начал вещать, что-то донельзя пафосное, а Артем вертел головой, высматривая… Вот, оно! С другой стороны, за зданием таверны, появились отблески анимации, свидетельствующие о возникновении в городе нового здания.

Еще на стадии обсуждения внутри партии, была высказана мысль, что после успешного окончания квеста класса 'Клан-квест', в городе может появиться одно или даже несколько дополнительных зданий. Сейчас десятка два, самых догадливых и расторопных игроков, бросились расхватывать 'первые' квесты в новом строении. Даже хомяк, с начала жаждавший немедленно осмотреть полученные плюшки, переменил мнение и требовал бежать быстрее. При этом вереща, что уже полученное никуда не денется, а вот новое захапать можно и не успеть.

Выбежав за угол таверны, Артем сразу опознал, заканчивающее отстраиваться, здание — Храм Солнца. Вообще, при нормальном развитии города, храмы отдельных сил, возникали только на стадии 'больших' и крупнее городов, до этого имелись просто отдельные алтари в общем храме 'всех богов'. Увы, но с 'кровавым' копьем, Артему были закрыты все силовые квесты, ведь для их получения, требовалось доказать собственную мощь, ударив оружием в храмовый гонг. К счастью, вспомнился доступный квест — кольца вечности, по итогам давалось одно случайное кольцо.

Когда Артем закончил выслушивать двух минутный монолог жреца, выдавшего квест, храм уже заполнился игроками, разобравшими все остальные доступные квесты. Увы, но у высокопоставленных NPC была такая сволочная особенность — при прерывании их речей, запросто могли отказаться давать квест, дескать, слишком тороплив и суетен, недостоин.

Но вот, наконец, наступил и он, апофеоз хомячества — разбор плюшек. Как и предчувствовал хомяк — оставшаяся после расплавления жабы, золотая лужа — это неспроста. Каждый из членов клана получил деньгами по 273 тысячи ГК. (Большинство игровых государств имели собственные денежные системы, так что игроки, не заморачивались и просто пересчитывали суммы в ГК)

— Точно 'самый первый' квест, — подумал Артем, — считай 1900 евро, да каждому из 679 находящихся онлайн соклановцев. Такое только с коэффициентом *64 может быть.

Опыта вышло тоже немало, даже Артему с его 44, набежало почти два с половиной уровня. Двадцатые-тридцатые уровни же, получили по 4–7 уровней сразу.

Клан получил навсегда увеличение рудника на +64 места. И это было очень много, Китежский рудник сам развился до 278 мест, подобный результат и так был выше среднего для малого рудника, теперь и вовсе могли одновременно работать 346 игроков.

Помимо роста рудника, клану достались еще 3 артефакта из комплекта брони храмовой стражи.

Артем же разглядывал последнее, из появившихся, по окончании квеста сообщений:

'Вы получили достижение 'Лидерство'. В процессе выполнения квеста, вы и собранная вами команда, продемонстрировали единство и готовность к отказу от собственной выгоды, во имя общих интересов. Отныне максимальное число игроков в возглавляемых вами партиях: +1.'

Тем временем, Эрудин в общем клан чате толкал речь. Было много дифирамбов и восхвалений всем участникам и особенно партии, благодаря которой клан и получил возможность выполнения этого квеста. К середине речи все слушатели ощущали себя крайне неловко — им такоооe предоставили и никакой благодарности.

Поэтому, когда Эрудин высказал идею передать партии Артема, полученные кланом 3 артефакта храмовой стражи, — предложение было встречено восторгом. Ну да, герои будут вознаграждены, и при этом лично скидываться не требуется, красота.

Конечно, можно было передать арты, просто решением совета клана, без общего обсуждения, но… Во-первых, так все ощутили сопричастность, во-вторых, не будет подозрений и подспудных мыслей, что этот клан, как и многие до него, превращается в кормушку для избранных. А так: для клана сделано большое дело, и оно получило соответствующее вознаграждение, выдачу которого все дружно поддержали.

А с партией в экстренном порядке связался Змей, которому Артем сообщил о полученном достижении.

— Вы никому еще не рассказывали? — спросил Змей и, дождавшись утвердительного ответа, продолжил. — Очень хорошо, я прошу вас три дня никому о получении 'Лидерства' не сообщать. И если с вами в партии будут другие игроки, то партию

должен собирать не Артем, что бы никто не увидел наличия 9 мест в партии.

Почему я это прошу? Ну, во-первых, для осознания и что бы вы не перерывали форумы, основные нюансы, связанные с 'Лидерством'.

'Лидерство' — это достижение с плавающими условиями получения. Стандартных методов его добыть — нет. Очень редкое, но в тоже время не эпически. Появление: Примерно один раз на протяжении 1200 дней для каждой игровой планеты. Может плюсоваться. В галактике есть две партии, у глав которых 'Лидерство' достигло +4. В топе-1024 сильнейших партий галактики, более чем 700 партий имеют лидерство +2 и выше. Всего несколько партий, вообще не имеющих бонуса 'Лидерства', попало в топ-1024, причем в самый низ. Если бы такое достижение мог за деньги приобрести кто-то из топ партий, то речь бы шла о суммах в сотни, если не в тысячи раз больше, чем весь наш Китеж стоит.

Теперь вы понимаете, что каждое получение достижения 'Лидерство' сопровождается массой зависти и петиций типа: 'Почему не дали мне', 'Отберите у него' и т. д. А у нас тут как раз… несколько спорный момент. Так-то все нормально, кроме этой планеты и даже, скорее всего, только нашего континента, никому происшедшее особо не интересно. Для всех остальных же, где-нибудь на пятидесятых страницах новостей в специализированных игровых изданиях появится пара строк 'Одни фермеры, подставили других, под удар квестовой армии мобов'. Но не приведи бог, к этому добавится, что по окончании, один из фермеров еще и получил 'Лидерство'.

Не мне вам объяснять, что одно обращение или петиция от донаторов из старых цивилизаций значат больше, чем сотни от фермеров с окраин галактики. Конечно, такое нигде официально не признается, но фактов это не меняет.

Поэтому, еще раз прошу — три дня никому ни слова и в составе партии не светите, что можете брать девятого игрока. Потом можно, через трое суток сама новость о нашем способе 'решения' квеста уйдет в прошлое, да и ИскИны, разрешающие спорные ситуации, старые случаи пересматривают, только если вскрываются серьезные нарушения или угроза игровому балансу. Через три дня никакие петиции типа 'Мне завидно, дайте это достижение мне, или хотя бы просто у него отберите' точно не подействуют. Да и соотнести достижение с конкретным квестом совсем не просто, особенно если вы не будете распространяться о пути получения. Пожалуй, это разумнее всего, говорите: как получили — секретная информация. Да и слишком кричать о

достижении не стоит и через три дня. Конечно, все равно люди будут замечать, многие догадываться, информация постепенно распространяться, но по любому куда медленнее чем, если победные темы на форумах постить.

'Лидерство', это своеобразное достижение, чем богаче и выше уровнями игроки, тем оно для них важнее и полезнее. А вот на малых уровнях, это конечно приятный бонус, но далеко не эпический. В основном лидерство сказывается на квестах и наборе опыта. Чем выше уровень, тем больше доступно квестов, предназначенных для прохождения именно партией и никак иначе. Квесты с хорошими вознаграждениями — сложные. Для такой сложности требуется либо полностью топовое, а лучше элитное снаряжение, либо дополнительные игроки в партии.

Ну и конечно опыт. Если двое игроков в группе убивают монстра, каждый из них получает, не половину опыта, а несколько больше. Чем больше игроков в партии, тем больше коэффициент, увеличивающий долю опыта, получаемую каждым игроком. В полной партии из 8 игроков, каждый получит ¼ опыта с моба, то есть вдвое больше чем, если бы опыт просто делился на восьмерых. Если же в ПОЛНОЙ партии окажется больше 8 игроков — каждый все равно получит ¼ опыта. Теперь вы понимаете, насколько это важно для топовых партий.

— Блин, — произнесла Мара, — давайте даже не шуршать про лидерство. Это конечно крутой бонус, но ведь найдется немало придурков желающих, если подвернется случай, убить нашу партию. Просто из зависти.

— Правильно, — поддержала Эля, — никаких тем на форумах и никаких разговоров об этом с посторонними.

— Может его лучше вообще не использовать, — задумчиво произнесла Шумелка, — пусть не Артем, а кто-нибудь другой собирает партию.

— НЕТ!!! — почти одновременно выдали остальные.

— Шу, как ты не понимаешь, — зачастил Кобальт. — Это шанс! Такой шанс вырваться вперед! А опасности… Так чем выше будут наши уровни, тем меньше останется завистливых придурков, способных нам навредить, мы будем просто сильнее их.

Через пару минут прибежал от клан склада Эрудин, быстро передал три арта из комплекта храмовой стражи и убежал, сказав напоследок:

— Извиняйте, спешу, куча народу, получив деньги, решила взять недостающие суммы в клановом кредите и улучшить вооружение.

Партия кинулась смотреть полученные вещи.

— Вот это щит, — простонал Кобальт, — обалдеть.

'Ростовой щит стражей храма Солнца' — защита 84, уникальные свойства 'Божественный блок', 'Блистающий'. Доступен для использования с 40 уровня.

'Божественный блок' — 40 % вероятность, полностью блокировать урон от любого физического и прямого магического удара.

'Блистающий' — 25 % вероятность ослепить на 4 секунды, наносящего удар по владельцу щита. (Не действует в темноте)

Доступен для использования с 40 уровня.

'Шлем стражей храма Солнца' — защита 62, уникальные свойства 'Ясный взор', 'Стойкость разума'.

'Ясный взор' — меткость +25 %, способность видеть сквозь иллюзии. Эффекты: Туман, Дым, Темнота, действуют слабее в 4 раза.

'Стойкость разума' — сопротивление ментальной магии +50 %, сопротивление Ослеплению и Оглушению + 75 %.

Доступен для использования с 40 уровня.

'Кираса стражей храма солнца' Защита 76, Снижение получаемых рубящих повреждений 37,5 %. Снижение получаемых дробящих повреждений 37.5 %. Снижение получаемых колющих повреждений 25 %. Уникальные свойства 'Стойкость тела', 'Благословение Света'

'Стойкость тела' — сопротивление физическому урону +12.5 %, сопротивление магическому урону +25 %. Сопротивление Шоку, Кровотечению, Ожогу, Заморозке + 50 %.

'Благословение Света' — Сопротивление магии Тьмы, Хаоса, Смерти + 37.5 %. Игнорирование эффекта 'Удар в спину'. Урон от пропущенных критических ударов, уменьшается вдвое.

Доступна для использования с 40 уровня.

— Это вещи артефактного класса, а не просто магического, — произнесла Мара. — Такие с простого рейд босса, не выбьешь. Только с боссов класса 'Мировой-босс', которых 1–2 на каждый игровой мир-планету. Либо, с крохотной вероятностью, с храмовых или императорских квестов.

— Так ведь целых три артефакта дали, — сказал Тирс, — какая уж тут 'крохотная' вероятность.

— Скорее всего, был список из восьми частей брони, — ответила Мара, — у каждой вероятность получения где-то пол процента. А так как это 'Самый первый' квест, то с коэффициентом *64, вероятность получения каждого предмета стала порядка 1/3.

— Но какой щит, — продолжил стенания Кобальт, — да если бы, не игровое правило, что специальные свойства брони и

оружия не действуют против снаряжения на 2 грейда выше, этот щит и на двухсотых уровнях, рулил бы. Да и так до 112 уровня, этот щит лучший.

— Да не стони ты, — прервал его, Артем, — тебе он достанется, тебе. Все равно кроме тебя претендентов нет, да и выносливости для такого ростового щита только у тебя хватит. Вопрос только как делить?

— Ага, — поддержал Шумелка, — такие вещи случайным розыгрышем делить никак нельзя.

— Минутку, — сказала Эля, — я заканчиваю просев информации, по ценам сделок с такими артами.

— Ну вот, закончено, — после короткого молчания продолжила Эля. — У цен на такие арты большой разброс. На рынке их побывало немного, и цены разнились до полутора раз. Я взяла минимальные суммы, за которые они продавались. Шлем 10 миллионов ГК, кираса -12, щит — 15. Суммарно 37 миллионов ГК, значит из партии каждому положено по 4,625 миллиона.

Предлагаю делить распределением по партии с взаимозачетом средств, и кто не сможет сразу выплатить, будет постепенно отдавать остальной партии долг. Можно конечно тупо продать и деньги поделить, но это неразумно — быстрая продажа даст именно минимальную цену, гораздо меньше, чем эти артефакты могут принести пользы, всей нашей партии, а значит и каждому её участнику.

Щит — Однозначно нужно оставлять, танк игнорящий 40 % атак, да при нормальном хиле, практически не убиваем. К тому же, ослепление каждого четвертого ударившего.

Шлем — Очень желательно сохранить. Если мы начнем проходить рассчитанные на партию задания — подземелья, то видение через иллюзии себя окупит многократно.

Кобальт, я так понимаю, кираса все же уступает твоему полному латному доспеху?

— Да, — подтвердил Кобальт, — хоть она и артефакт, но доспех то считается составным из 3 предметов и магических свойств получил, как если бы все три были зачарованы.

— И все же, — продолжила Эля, — лучше бы нам и кирасу сохранить. Одеть её на Артема, и случись с танком какая пакость вроде паралича, агро перекинется на Артема, как сильнейшего дамагера, и он продержится пока танк от эффекта отойдет. Да и в ПВП очень мощная штука выйдет, за счет игнорирования ударов в спину и бонуса против крита.

После некоторого обсуждения было решено сохранить все три артефакта.

Кобальт, оказывается, копил на замену оружия и щита и

успел скопить 4.6 миллиона ГК. Выплатил их, плюс еще 270 тысяч, полученных после квеста. С учетом полагающейся каждому доли в 4.625 мил. ГК — набежало 9.5 миллионов. Так что Кобальт получил щит и остался должен 5.5 миллионов.

Артем с Татьяной выкупили кирасу и шлем. На двоих их доля была 9.25 миллиона. Почти 5 миллионов им дала недавняя продажа претопового стального копья. Плюс скопившиеся финансы на двоих: с дропа, зарплат, продажи обрывков карт к 'Логову Великого Слизня', да и последний квест на двоих дал больше полумиллиона. В общем собрали 7 миллионов ГК, 250 тысяч оставили Татьяне, что бы она сделала наконец свое копье вампирическим, а остальное передали партии. Из 22 миллионов за кирасу и шлем было погашено 16, и остался долг в 6 миллионов.

После чего партия разошлась, кто-то отправился купить себе новое снаряжение, на полученные деньги, а Татьяна и Тирс решили сделать вампирический эффект на копья. Идея была проста — вернуться в населенные земли и пробежаться по мелким городкам в надежде, что повстречается такой, в котором еще никто не делал квест для придания оружию вампирических свойств, и цена будет не 2 миллиона, а только 250 тысяч. Да и квесты на боевые маски для слизней сделать заодно.

Татьяна забрала у мужа его старую железную кольчугу (благо появилась замена в виде кирасы) и сапоги, дающие скорость бега +30 %. Потом они с Тирсом сгоняли к Змею и договорились о временном выходе из клана. Вернуться в клан можно будет через 3 дня — такой минимальный срок между выходом и вступлением в клан. На обратном пути заглянули в банк, где выложили деньги и содержимое сумок.

Артем, Таня и Тирс вышли за ворота, после чего двое последних начали бой. Хотя Тирсу и повезло с критами, но все же, у Татьяны была лучшая броня и три уровня разницы, так что победила она, хотя и потеряла 80 % здоровья. Ну а Тирс отправился на возрождение в ближайший доступный город. А так как в Китеже запрещено возрождение любых игроков кроме кланов 'Анти-Сумерки' и бразильцев из 'Сорокабы', то Тирс оказался в каком-то из городов населенных земель. Татьяна атаковала Артема, стороны обменялись несколькими ударами, и Таня улетела вслед за Тирсом.

Артем же двинулся делать полученный в храме солнца квест. В старых землях взять такой квест было практически нереально — он генерировался только раз в игровой месяц (32 дня) и первый день месяца был доступен исключительно по рекомендации владельца города. Естественно клан, которому принадлежал

город, рассматривал этот и подобные ему квесты, как дополнительный источник дохода или возможность награждения отличившихся бойцов. По счастью, сегодня в игре было не первое число, и квест мог взять любой желающий, кто первый прибежал.

Артем занимался квестом, слушая нытье хомяка, тот категорически не переносил слово 'долги', а уж когда оказывался в долгах сам…

— Да как же это, да что же это, — причитал хомяк, — ведь мы, это… для всех! Да для всех от артов польза будет… а должны мы… и так отдали все накопленное… и еще и должны остались… а ведь для всех!

— Но ведь остальные в партии, — стал объяснять хомяку Артем, — могли бы получить по 4 с лишним миллиона ГК и купить себе прекрасное снаряжение. Но согласились удовольствоваться лишь половиной, а вторую половину ждать бог знает сколько. И все ради того, что бы я и Кобальт были надежней защищены. Они собственной защищенностью пожертвовали ради нас и партии, так как нам в партии нужнее.

Хомяк присмирел и только изредка вздыхал: — Ох, долги наши тяяяжкие.

Артем с целью утешения хомяка, стал вспоминать сцену расплавления золотой жабы. Хомяк полностью успокоился и даже стал вещать про 'глубокий философский смысл, заложенный в этой сцене, символизирующий, победу мудрого хомячества над тупым жабством, способным только к сгребанию ценностей и вовсе не понимающем смысла слов 'инвестиции' и 'долгосрочные вложения'. Проливающийся же, из поверженной жабы, золотой дождь, символизирует рост доходов от перехода на более мудрую, хомячью модель управления финансами'.

Артем потихоньку удалился. В конце концов, в таком состоянии хомяк мог часами говорить, не замечая отсутствия слушателей. Последнее, что Артем слышал, было, что Нобелевский лауреат по экономике Пол Кругман, якобы по секрету, говорил хомяку, что все современные экономические кризисы проистекают из недостатка подлинного хомяколюбства в нынешнем обществе.

*****

Первое, что зайдя в игру на следующий день, заметил Артем, — мигающий значок сообщения от администрации. С замиранием сердца быстро открыть, пропустить стандартные благодарности и вот он, финал ответа игрового ИскИна на вчерашнее сообщение:

… по итогам вашего группового отчета, о прохождении и обнаруженных логических не стыковках в квесте 'Поиски за

дальним форпостом' вам предоставляется вознаграждение:

'Кольцо Хитреца' — Шанс уворота и скорость бега +12.5 %. Скорость роста умений и опыта +6.25 %. Репутация у NPC +25 %. При нестандартном исполнении заданий, вариативное увеличение вознаграждения от +0 до +400 %.

Рекомендовано к использованию с 40 уровня.

Артем глянул в список находящихся онлайн и связался с Марой, Элей и Кобальтом — спросить всем одно и то же дали или нет? Оказалось, что всем.

— Мне одному кажется, — задумчиво спросил Артем, — что ИскИн над нами толи шутит, толи высказывает свое одобрение?

— Да вообще, — высказался Кобальт, — я до последнего боялся, что нас накажут за такое выполнение квеста, а нам еще и в награду классное кольцо дали. Если бы, не его 'непередаваемость', как и у всех выдаваемых бета-тестерам предметов, то страшно подумать, сколько оно могло стоить. Многие за бонус к росту опыта и умений, убить готовы.

— За что наказывать? — возмутилась Мара. — Сам посуди: Новый контент в игру постоянно добавляется, естественно, его нужно тестить на ошибки и сбои. Причем 'старых' тестеров, не попросишь отделевелиться с 200–300 уровней и потестить низкоуровневый контент. И даже если уровень квеста 'плавает' и зависит от окружающей территории, то насколько удобнее, если ошибки и сбои обнаруживаются на мелких уровнях там, где в основном фермеры.

— Ага, — поддержал Артем, — ты представь, какой был бы скандал, если бы топ клан попал под орду мобов соответствующего уровня. На пол галактики шум стоял бы. А так — всем пофиг, только на форумах этого игрового континента событие и обсуждается больше никому, кроме редких профи, не интересно.

— О! — воскликнула Эля, — я же местные форумы только что просматривала! Ну и срач стоит. Причем главные обсуждаемые даже не наши Анти-Сумерки. Топ срача то, что 'Эквилибриум' прокинул наемников. Типа штурма не было — платить не за что.

— Сурово это они, — сказал Артем, — теперь для них хоть кого нанять практически нереально будет.

— А им пофигу, — ответил Кобальт, — они на остатки клановой казны наемников хотели нанять. Если бы заплатили, все равно по нулям остались и никого больше нанять не смогли. А так считай, двести с лишним штук евро сохранили. На репутацию им тоже пофиг и так на грани развала были, только надеждой на захват нового города удерживали народ от разбегания. 'Эквилибриум' пока владел собственным городом, всех соседей

достал. Город потерян, оставаться в 'Эквилибриуме', который в KOS-листе (от английского Kill On Sight — убить, как увидел) половины окрестных альянсов, мало кто хочет. Только надеждой на захват, удаленного от остальных городов Китежа, от развала и удерживались. Так что часть игроков свалит из 'Эквилибриума', а остатки перебазируются куда-нибудь на другую игровую планету, где у них еще нет столько врагов.

— Кстати, — сказала Эля, — это, просто уржаться, как работает эффект 'испорченного телефона', если тема вызывает сильные эмоции и много левого народа постит. Самые эффектные сообщения начинают рвать на цитаты, потом прочитавшие обрывки цитат, домысливают свое и постят дальше. И если их много, то подобное домысливание забивает настоящие факты.

У нас, по итогам квеста, одна недавно вступившая девчонка 17 уровня (ее и взяли то только по просьбе ее брата), получила сразу +11 уровней. Теперь на форумах основная масса убеждена, что все в 'Анти-Сумерках' получили по +11 уровней и каждому второму достался артефакт, — Эля засмеялась. — Артефакт, это похоже заслуга нашей партии: 3 артефакта на восьмерых — это ведь почти 'каждому второму дали артефакт!'

— Да, — подтвердил Кобальт, — я со Змеем на эту тему перекинулся парой слов. Он считает, что все просто классно. Теперь минимум две недели, а скорее всего месяца полтора, на нас нападать никто не решится. Нет, конечно, главы кланов и люди, отвечающие за стратегию и тактику, пробьются сквозь завистливый бред. Но у каждого лидера, есть своего рода 'запас авторитета' и тащить свой клан на дело, которое клану кажется безнадежным — серьезно подрывать этот запас. Одно дело проиграть, когда все считают, что шанс был. Виноватыми в какой-то степени оказываются все участники. Совсем другое, когда люди полагают дело безнадежным, если проиграть такое, то появляются мысли: 'Главе же все говорили, что безнадежно, а он нас все равно потащил, зря мы его послушали. Да и вообще, может лучше сменить лидера?' Тут уже вся вина возлагается исключительно на того, кто втравил в безнадежное дело.

Тем временем в игру зашел Тирс, и Артем связался с ним — узнать про Татьяну, сейчас отсыпающуюся после ночной игры. Тирс сказал, что ему повезло сделать свое копье 'вампирическим' уже в четвертом посещенном городе. Потом он делал другие квесты, Татьяна успела за это время посетить семь городов, но ей все не везло. Дальше он не знает, так как сам ушел спать.

После разговора с Тирсом, Артем вспомнил про копье кованой бронзы и разговоры о продаже его клану. Пребывать в долгах Артем крайне не любил, да и не порядок, что такая

классная вещь будет простаивать без дела. Поэтому он связался с казначеем Эрудином. Тот разочарованно сообщил, что на данный момент в клановой казне денег почти не осталось, слишком много выдано кредитов на улучшение вооружения соклановцам. Впрочем, дней через десять, даже с учетом всех других расходов клана, деньги точно будут — налог с рудника идет во всю. Хитрый Эрудин все-таки уговорил продать копье прямо сейчас, с выплатой кланом восьми миллионов ГК через десять дней. Все же за десять дней подобное оружие поможет многим игрокам, купившим оружие 40+, добить недостающий опыт до 40 уровня.

Расставался с копьем Артем с некоторой ностальгией. Казалось бы, игровая вещь, кусок кода, а сколько с ним связано эмоций. В сущности, без копья кованой бронзы не было бы ни логова Великого Слизня, ни маунтов, ни статуса бета-тестеров, ни артефактов храмовой стражи, ни дропа с ПК.

С другой стороны, подобная вещь должна работать. Быть повешенной на стенку в игровой трофейной комнате — для нее страшнее смерти. Вместо битв и побед, пыль и забвение.

После обеда договорились возобновить проводку магов и мистиков через 'Небесный замок', а пока разбежались делать взятые вчера в храме Солнца квесты, — не один Артем был таким догадливым и расторопным.

Через три с половиной часа квест был закончен, и Артем (под напряженным взором, жаждущего плюшек хомяка) отправился его сдавать.

Вознаграждением за квест было одно кольцо, зато случайное, абсолютно любое кольцо. В Китеже квест исполнялся впервые, так что коэффициент был *8. Шесть колец оказались полностью мусорными: Четыре, давали +1 к броне, одно +1 к урону и одно давало 1.56 % резиста к стихии воздуха. Еще одно кольцо было хоть и слабеньким, но все же, не полным мусором: +4 к защите.

Зато восьмое: 'Кольцо Глаз Саламандры' — увеличение урона и скорости каста огненных заклинаний +12.5 %. Снижение расхода маны для огненных заклинаний 12.5 %.

Рекомендовано с 64 уровня.

Хомяк заметался, требуя скупать соль, спички и патроны. Он был ярым сторонником теории черных и белых полос в жизни, так что после двух дней плюшек ожидал, как минимум, прихода Великой Тьмы.

Не слабее хомяка заметался и Liriel, когда услышал про кольцо. В общем, со скидкой, как сопартийцу, маг выкупил кольцо за 2.5 миллиона ГК.

А потом потянулись серые обыденные дни кача.

*****

На третий день, партия почти в полном составе (не было только Liriel(я), занятого этим утром по своим журналистским делам и Шумелки устроившей выходной в связи с юбилеем свадьбы родителей) проходила через 'небесный Замок' 52 уровня, ведя два 'вагончика', когда с ними связался Змей:

— Все, теперь точно можете не скрывать 'лидерство' и набирать 9 игроков в партию: Только что произошел зачетный бой трехсотых уровней на 'Финальной Арене'. Принудительно вызванный с помощью артефакта, на поединок, Мастер Големов, победил профессионального убийцу персов. Теперь пару недель это событие и будут обсуждать, не часто персонажа заточенного на убийство игроков, уничтожает крафтер. — после чего Змей вышел из чата.

— Ну убил и убил — удивился Тирс — неужто победу, пусть даже необычную, станут обсуждать так долго?

— Ты что — ответил Артем — это же не дуэльная арена, а 'Финальная'. Персонаж убитый на ней удаляется. Добровольно туда идут, только очень ненавидящие друг друга игроки. Ну или иногда встречается одноразовый артефакт, позволяющий принудительный вызов. Правда всплывает таких за год, только один-два на всю галактику и стоят они как десятки годовых бюджетов ГК Земли.

— Ага — поддержал Кобальт — поэтому бьются на 'Финальной Арене' в основном добровольцы, у кого взаимная ненависть зашкаливает. Причем начиная с 136 уровня, меньше не пускают, что бы небыло профанации идеи, кому интересны схватки, отыгравших неделю-год нубов.

— Да уж — сказала Мара — когда на уничтожение бьются трехсотые уровни, то желающих посмотреть и пообсуждать ого-го. Ведь за каждым века игры, снаряжение стоящее чудовищных сумм. А если уж кто-то разорился на артефакт принудительного вызова, да нанял наемника 300ых уровней, заточенного на убийство игроков, а тот слился…

— В общем галактике теперь не до нас — со смехом закончила за Мару, Эля.

— Скорее бы закончить это прохождение 'Небесного Замка' — произнес через несколько минут Кобальт — очень охота поглядеть запись боя. Трехсотые уровни не так уж и часто на 'уничтожение' дерутся — большинство склонных к подобному риску, хоть раз да проигрывает и оказывается стерто, еще на более низких уровнях. А принудительные вызовы, могут и не каждый год происходить.

— Почему не каждый? — удивился Тирс — Если артефактов принудительного вызова за год 1–2 штуки выпадает?

— Запасы — пояснила Эля — Для топ клана, иметь в запасниках, хотя бы один такой артефакт, признак статуса и мощи. Это как на земле Ядрен Батон: имеешь такой и к тебе совсем другое отношение. Правда, время от времени, в клановых войнах эти запасы 'выстреливают'. Хотя чаще, конечно предпочитают враждовать, без применения подобного 'неконвенционного' оружия.

Вечером того же дня Liriel, дождавшись, когда все члены партии окажутся онлайн, попросил помочь ему со скриншотами для статьи. В свое время Liriel, являющийся журналистом довольно крупного игрового издания, немало поспособствовал известности клана. Сейчас вот тоже писал статью. В основном статья была довольно серьезной и по большей части описывала особенности оснований и обороны городов, но имелось в ней немало и забавных и интересных моментов из 'Великолепной Игры'. Ну и конечно не мог Liriel обойти и нового маунта, тем более столь своеобразного. Одним из желаемых скринов был общий вид всех восьмерых игроков, восседающих на своих слизнях.

Вообще после контакта с ГФ, целый ряд игровых и около игровых изданий, не осознавших необходимость менять принципы ведения дел, разорились. Зато остальные, уловившие тенденцию, сумели значительно увеличить аудиторию. Ведь найти что либо конкретное в чудовищных завалах галактической инфо сети, совсем не просто. Еще сложнее быть уверенным, что найденая информация, точна, не устарела, написанна реальным знатоком, а не нубом желающим покрасоваться, или ввести в заблуждение конкурентов. За столетия существования галактических игр, информации скопилось просто невероятное количество. А с учетом регулярных патчей, запросто могло случиться, что информация давностью в пару лет уже устарела, зато другая с давностью в пару веков, все еще верна. Даже с самого контакта играющие и активно интересующиеся игровой системой люди, зачастую тратили часы или дни на поиски нужной и главное ДОСТОВЕРНОЙ информации. Поэтому и была весьма востребованна, выжатая из уймы пустопорожней болтовни и рассуждений 'вечных теоретиков', реальная, свежая и проверенная на деле информация. Конечно статья писалась восе не ради одних лидеров и старших офицеров кланов. Но сколько людей мечтает увидеть себя во главе (или хотя бы офицером) клана владеющего городом? Плох тот солдат, что не мечтает стать маршалом. Как известно, желающих почитать полезное и интересное, намного больше, чем просто полезное, вот и разбавлялась статья всякими 'любопытностями' и уж мимо такого

'эксклюзива', как новый маунт, Liriel, как автор, пройти никак не мог.

В результате на главной городской площади величественно восседали на слизнях все восемь членов партии, а перед ними суетился, выбирая лучшие ракурсы Неясыть. (Так как сам Liriel должен был оседлать своего 'Эдельвейса', то припахал себе в помощь, отвечающего за кадровый состав Неясытя — все же статья делала немалую косвенную рекламу клану, что увеличивало число желающих вступить, а значит и возможность выбрать лучших)

Зрелище выходило впечетляющим, даже не смотря на достаточно скромную, серо-коричневую с зеленоватым отливом, расцветку слизней. Но пятиметровые в длину и имеющие почти два метра в диаметре 'Великие Слизни' подавляли. Поодиночке они смотрелись не так, скорее как здоровые, но все же просто диковинки, зато восемь штук в ряд, впечатляли. В восьмером, они скорее навевали мысли о непробиваемой стене или могучей лавине, способной сокрушить все перед собой. Неясыть грамотно играл тенями заходящего солнца, подобрав вид, когда слизни смотрелись почти черными, зато остающиеся на свету всадники, сверкали доспехами и яркими красками одежд.

Тем временем, пробегающие мимо игроки, останавливались и засыпали всадников комментариями и дружескими шутками.

— Я понял, это Дикая Охота! Сейчас, как поскачут!

— Да нет же, это восемь всадников Апокалипсиса!

— А почему восемь, должно же быть только четыре?

— Значит это будет особо тяжкий Апокалипсис!

— Вовсе нет, коням у всадников Апокалипсиса положено быть худыми! А эти наоборот жирные до такой степени, что лежат на пузе, так как ноги до земли не достают! Вообще ног, из-за жира не видать!

— Я же говорю особо ТЯЖКИЙ Апокалипс…

— Тогда уж скорее Абожралипсис!

Среди всех комментариев и шуток, прозвучала одна фраза, сразу запавшая всей восьмерке:

— Ну теперь, как вы не крутитесь, а 'Слизней' в названии партии, вам не избежать.

— А ведь он прав — задумчиво произнес Кобальт — быть нам похоже 'Слизнями'

Женская часть партии болезненно скривилась.

— Блин, ну нельзя ли как нибудь поприличнее — жалобно произнесла Мара.

— Не надо… к прокурору — жалобным голосом процитировал Кобальт и уже твердым тоном, закончил цитату —

Сам нэ хочуу!

— А может на каком нибудь другом языке, поискать прилично звучащий перевод для 'слизня'? — задумчиво спросил Артем.

— Точно! Мысль! — подхватила женская часть партии, погружаясь в поиск.

— Дай я тебя поцелую! — выразила одобрение энергичнее остальных Татьяна.

Через минуту первой нашла желаемое Эля:

— Вот оно! По латыни слизни Arion, во всяком случае один из их видов.

— В Орион переиначат — заметил Тирс.

— Так это замечательно, пусть переиначивают — воскликнула Мара — главное, что бы не в слизней.

— Может прокатить, назовись мы просто 'Орионом', врядли бы прошло — задумчиво произнес Liriel — а вот если будем все время упоминать, что надо произносить через 'А', так как это латиский перевод 'слизня', то на само требование 'А' внимание особо обращать не будут, зато отложится Орион.

— Кстати, Liriel — безапеляционным тоном сказала Эля — ты должен, просто обязан, упомянуть название Арион и его происхождение в своей статье!

— А если главный редактор вырежет? — встревоженно спросил Liriel.

— Значит твой долг написать, так что бы не вырезал! — поддержала подругу Мара.

*****

Прошли еще четыре дня. Партия, либо впятером (Артем, Татьяна, Кобальт, Эля, Мара) с четырьмя "вагончиками", проходила через "Небесный замок" 44 уровня, либо, если к ним присоединялся Liriel, то через "Небесный замок" 52 уровня. Шумелка с Тирсом вдвоем забурились в земли гоблинов, где раньше стоял алтарь — после выполнения квеста по его разрушению, радиус социального агро, местных монстров снизился до нормального. Зато размеры групп остались прежними, в три-четыре десятка, изредка даже больше, что превращало это место в рай для АОЕ кача. За час Тирс и Шу, на своем 44 уровне, набивали в два с половиной раза больше опыта, чем остальные за то же время в "Небесном Замке". И это не смотря на то, что почти на половину гоблинов уже шел штраф на опыт, за разницу в уровнях. Впрочем, остальным шестерым членам партии, с их 46–49 уровнями, это место уже не подходило — штрафы съели бы большую часть опыта, вышло в лучшем случае та же скорость кача, что и в "Небесном Замке", но без

дополнительных плюшек за проводку "вагончиков".

Вот, от качающихся дуо (и уже набивших по полтора уровня) Тирса и Шу, на четвертый день и пришла новость. Мобы респились не быстро, так что они вдвоем постоянно переходили от группы к группе, пока не забрели в дальний угол территории, где увидели врезанную в склон холма и прикрытую с трех остальных сторон зарослями кустов арку с каменной дверью или, исходя и размеров, даже можно сказать, ворота. Безуспешно промучившись десять минут с попытками вскрыть ворота, они продолжили кач, предварительно оповестив о находке остальных Арионовцев, а так же Змея. Так как шестеро остальных Арионовцев недавно отправились в "Небесный замок" 52 второго уровня, на разведку двинулся сам Змей с парой надежных бойцов и Ракшасой.

Ракшаса, она же Ра, она же Ракушева Надежда Леонидовна 19 лет, являлась единственным в клане игроком платного класса "Ловкач" со способностью взлома замков и ловушек. (На более высоких уровнях этот класс разделялся на восемь специализаций с разбросом от убийцы до барда.) Тем не менее, ее способности оказались не востребованы — после почти часовых исследований, ни ловушек, ни замков на воротах обнаружить не удалось. Впрочем, отрицательный результат тоже результат, и твердое знание об отсутствии замков позволило сосредоточиться на поиске других решений загадки ворот. В конце концов, были обнаружены видимые только под определенным углом рисунки и пиктограммы. После их тщательного исследования стало понятно, что в ближайшее время ждать от врат нечего — рисунки указывали на парад из трех планет, выстраивающихся в линию, что в местной звездной системе должно произойти только через 268 дней.

Змей провел беседу, объясняя ситуацию и необходимость хранить секретность для всех осведомленных. Конечно, возможно, что за 268 дней ворота обнаружат чужие разведчики. Но все же есть надежда, что подобного не случится, к тому же бразильцы из "Сорокабы" активно рассылают патрули и ПКашат посторонних, встреченных в радиусе пары часов хода от Китежа. Все же им охота основать собственный город, и они активно зачищают от чужих разведчиков, окружающую Китеж территорию с повышенной вероятностью обнаружения нового рудника.

Еще три дня спустя, ближе к вечеру вся партия Арион собралась в Китеже. Тирс и Шумелка добили себе 47 уровни и вернулись в город. Артем, Мара и Эля достигли 49 уровня, а Татьяна, Кобальт и Liriel — 48, причем Кобальту оставалось совсем немного до 49-ого. Назавтра ожидалось большое событие

— первая попытка выполнить квест "Контроль магии" 40 уровня, для чего требовалось пройти "Небесный Замок" с мобами 60-ых уровней. Дата была определена заранее, ведь завтра утром Эрудин должен был наконец рассчитаться за купленное кланом копье Кованой Бронзы. Получив деньги, Артем сможет погасить долги перед остальными игроками партии, оставшиеся у него с Татьяной, после выкупа кирасы и шлема стражей Храма Солнца. Ну, а что из снаряжения на полученные деньги докупить — каждый себе продумал заранее. Собственно это улучшение снаряжения и было главным, что определяло, когда партия пойдет в локацию 60 уровня.

К этому времени, даже с учетом новичков и союзных бразильцев, осталось совсем немного игроков, нуждающихся в прохождении "Небесного замка" 52 уровня, а тех, кому нужно было пройти "Небесный Замок" 44 уровня, похоже, не осталось вовсе.

Благостное течение вечера прервало известие о возникновении рядом с городом новой локации, да какой! 50–58 уроня! Наконец-то высокоуровневая локация! А ведь с учетом насыщения окрестностей Китежа, новые локации будут появляться все реже и уже следующей вполне возможно придется ждать пару месяцев, если не дольше.

Естественно такое упускать было нельзя. Подобная мысль пришла многим, и помимо Арионовцев первоначально в новую локацию заявилось почти семь десятков игроков. Даже многие из тех, кто только недавно взял 40 уровень надеялись, что хотя бы полной партией все же выйдет более-менее нормально бить мобов 50+ уровней. Впрочем, им довольно быстро стало ясно, что с оружием низких 40-ых и броней 20-ых уровней, даже полной партией слишком тяжело и опасно против пусть одиночных, но все же, 50+ уровней. Так что две трети предпочли покинуть локацию, представляющую из себя невысокий холм, покрытый скальными останцами. Помимо Арионовцев в локации остались всего две группы, одна из шести, другая из восьми игроков.

Зато сами Арионовцы пришли к выводу, что местные мобы слишком слабоваты и редковаты для их партии и большая часть времени уходит не на бой, а на перемещение к следующим врагам. Так что решили разделиться напополам: Артем, Татьяна, Эля и Мара в одной группе, а Кобальт, Liriel, Тирс и Шумелка в другой. Получилось в самый раз — каждая четверка била монстров (Всевозможных змей и ящериц, да изредка попадавшихся низших земляных элементалей) не намного медленнее, чем ввосьмером, зато удавалось обежать вдвое больше мобов. Лишь раз в полчаса собирались вместе, что бы Мара могла

повесить бафф на вторую четверку. Фактически каждая из четверок Арионовцев убивала мобов столько же, сколько все четырнадцать других, оставшихся в локации игроков. Тем не менее, решили особо не уродоваться, а через три часа разойтись спать. Все равно, даже если бить мобов всю ночь — достаточное количество для открытия квеста будет набито только завтра днем. Зато партия не будет спать больше суток, а проходить квесты усталой и засыпающей партией весьма чревато. К тому же, по любому остается порядка 40 % вероятности, что квест достанется не им, в этом случае, тем более бессмысленно мучить себя недосыпанием. Впрочем, другие тоже умели считать, так что к моменту, когда Арионовцы покидали локацию, в ней оставалась только одна партия всего из пятерых игроков, с трудом и совсем медленно бьющая мобов.

Артем с Татьяной отправились ужинать и спать, и только хомяк яростно строчил на клавиатуре — накануне получения значительных сумм им всегда овладевали приступы энтузиазма. Вот и сейчас он обдумывал свой очередной "гениальный" бизнес-проект: Экстренную службу помощи для мужчин по лечению женских расстройств и нервных срывов, называться будет "Скорая Ювелирная Помощь".

Вот и настал следующий день. Артем, наконец, получил от казначея клана Эрудина 8 миллионов ГК, из них 4.5 миллиона ушли на окончательное погашение долга Артема и Татьяны перед остальными Арионовцами, и те сразу двинулись докупать себе заранее присмотренное снаряжение. Планировавшееся ранее прохождение "Небесного Замка" 60 уровня, решили отложить — все равно он никуда не денется, а вот шанс получить первый квест новой локации, скорее всего, будет упущен.

Спустя двадцать минут Арионовцы, снова разбившись на две четверки, вовсю окучивали новую локацию.

— Первый квест этой локации должен выпасть примерно через 5–8 часов, — сказала, закончив подсчеты Мара. — Точнее не прикинуть, мало того, что число игроков охотящихся в локации непостоянно, так еще и квест выпадает в определенном диапазоне убитых мобов, а не при фиксированном числе. Хорошо хоть локация с одиночными мобами, будь мобы в локации групповые, их бы пришлось набивать намного больше для активации первого квеста.

Прошло еще несколько часов, и постепенно в локацию стал подтягиваться народ, число игроков перевалило за полусотню и продолжало расти. Впрочем, более-менее нормально, кроме Арионовцев, в локации могли охотиться только две группы. Остальные медленно и достаточно тяжело убивали одного-двух мобов, потом вынуждены были останавливаться на отдых. Причем, время от времени какой-нибудь игрок из этой категории неудачно ловил крит и отбывал на возрождение в Китеж.

— А игроков то в локации ого-го как прибавилось, — произнес задумчиво Кобальт.

— Хоть народу и прибавилось шансы нашей партии поймать квест все равно очень хороши, — ответила Мара. — С вероятностью одной третьей, квест выпадает тому, кто убил больше всего мобов в локации, это точно будет кто-то из наших четырех ДД, скорее всего Артем. С вероятностью в одну третью тому, кто непосредственно убил последнего моба, активирующего квест. С нашей скоростью мы и сейчас убиваем половину всех мобов в локации, так что и тут наши шансы неплохи.

Вот последнее не очень хорошо: С вероятностью в одну треть,

квест выпадает любому, находящемуся в локации и убившему в ней хоть одного моба. Тут наши шансы где-то 8 против 60, а может, и еще меньше будут, если народ продолжит прибывать.

Впрочем, реально нам конкуренты только две другие партии, если квест выпадет им, они своим составом и пойдут. Все остальные — одиночки, временно объединяющиеся, просто убить хотя бы одного моба, что бы иметь хоть небольшой, но все же шанс словить первый квест локации. Если квест все же выпадет одиночке, тот начнет искать партию для его прохождения. Причем партию посильнее, ведь сложность квеста всегда несколько больше, чем средняя сила мобов в локации.

Шел уже четвертый час дня, когда Кобальт радостно закричал:

— Есть! Только этого моба добил, как выпала карта "Пути в пещеры под Змеиным Холмом".

Дальше его перебили голоса остальных.

— Наше!!!

— Есть справедливость на свете!

— Не зря тут торчали!

— Я в клан чат отпишу, пусть остальные время не тратят.

— Какой в пояснении к карте указан разброс уровней?

— Блин, пещера, будет 30 % штраф на урон для копий.

Кобальт разослал остальным картинку квестовой карты с описанием и все погрузились в её изучение.

— Похоже, тип задания будет "Пройти подземелье", — задумчиво произнесла Эля, — во всяком случае, разброс рекомендованных уровней 48–64 именно на это указывает. Квестовое подземелье обязательно с тайниками и ловушками. Магические тайники у нас неплохой шанс обнаружить за счет сохраненного в партии шлема храмовой стражи, с его способностью видеть сквозь иллюзии. А вот физические тайники и ловушки… Предлагаю позвать девятой на прохождение квеста Ракшасу.

— Эту богатенькую задаваку? — усомнилась Шумелка.

— Зря ты так, она нормальная девчонка, — не согласился Кобальт, — просто из-за тяги к ПВП и особенностей класса мало играет вместе с другими игроками. Мне Димыч про неё рассказывал, он ей получается очень дальний родственник, вроде пятиюродного толи дяди, толи наоборот племянника.

В семнадцать лет Ра оказалась в компании "золотой молодежи" и её, как дочку весьма и весьма обеспеченных родителей, попытались подсадить на наркотики. Вот только батя у Ра, что называется "суровый сибирский мужик". Как заметил, дочку запер под охраной на даче, а СБ компании, где он вице-

президент, организовала посадку на хорошие сроки и тех, кто пытался дочку подсадить и тех, кто им поставлял наркотики и даже милицейскому полковнику, который этот канал крышевал. Ну а Ра за два месяца, что её держали взаперти на даче, от скуки увлеклась игрой. Батя её решил — пусть лучше дочка играет, чем в прежнюю тусовку возвращается, правда условий поставил. Вот, например, её платный игровой класс — это родительский подарок в честь успешной сдачи экзаменов за первый курс универа.

— Так что не думай ничего подобного, — после некоторого молчания продолжил Кобальт, — Ра вполне нормальный и адекватный человек… может только несколько агрессивна в плане ПВП. Но никакого 'задавачества' точно нет. Она вообще первый год играла как все, имея только то, что в игре сама добыла. Отец ей ни копейки не давал — опасался, как бы снова все наркотиками не обернулось. Да и потом он в игре ей сделал только два подарка, правда крупных, считай по подарку за каждый оконченный курс университета. Платный класс 'ловкач' и её нынешний стальной арбалет. Все остальное — то, что она скопила в игре сама.

— Класс, конечно не слабо, — произнесла Мараю — Хоть 'Ловкач' и один из самых дешевых платных классов в игре, но даже сейчас он больше сорока штук евро обошелся бы, а полтора года назад это вообще за девяносто было, по тогдашней-то цене ГК.

— Топовый стальной арбалет наверняка не меньше обошелся, пожалуй миллионов 10–12 ГК стоил. — Не выдержал Артем, его как начинавшего лучником, сильно цепляло все касающееся стрелкового оружия. — Хотя вещь конечно, чисто для ПВП, для ПВЕ почти не годится: урон с выстрела в 2.5 раза больше, чем у лука аналогичного уровня, зато скорострельность ровно в пять раз меньше. Да еще и перезаряжается только если владелец стоит на месте, на бегу не получится. В общем, оружие одного выстрела. Зато, если подобраться под маскировкой на дистанцию выстрела, да пальнуть со спины… Рекорд Ра, вот так, с одного крита, завалить 56 уровень в соответствующем снаряжении, хотя у самой уровень обычно гуляет между 42–48, очень уж любит она повоевать. Но это чисто для ПВП, на мобов так не поохотишься — если к каждому мобу подкрадываться, это нереально времени займет…

— Так, стоп, — одернул себя Артем, — что-то мы очень уж увлеклись обсуждениями, а время то идет. У нас только час, чтобы собрать партию и запустить подземелье. Благо, что кроме еще одного участника, искать никого не надо. Если никто больше

не возражает — зовем Ра и выдвигаемся к точке на квестовой карте.

— Надо сначала узнать как у нее со временем, — среагировала Эля. — Да и самим определиться с режимом прохождения, у нас на все исследование подземелья суммарно 24 галактических часа с одним возможным перерывом длиной до 12 часов. Так как сейчас уже почти четыре часа дня, предлагаю сегодня походить 8–9 часов, а завтра, хорошенько отдохнув и выспавшись, устроить 15–16 часовой марафон. Искать нужно до последнего, по окончании прохождения, в зависимости от % убитых мобов и найденных тайников, идет бонус ко всему набитому в подземелье опыту.

Быстро связались с Ра, выяснили, что сегодня и завтра она свободна, так что с радостью присоединится к группе. После чего, дождавшись её, отправились к месту старта квеста. Ник Ракшасы светился розовым, что говорило о порядочно под порченной карме, почти дошедшей до стадии, когда цвет сменится на темно красный, и игрок станет законной целью для всех желающих. Да и шанс на дроп снаряжения был навскидку 15–20 %.

— Ты где столько кармы набила и чего не отмываешь? — удивился Кобальт.

— Да с бразильцами немного побегала, чужих шпионов выбивала, — ответила Ракшаса. — Мы же с ними в противофазе, когда у нас день, у них ночь. Народу соответственно их ночью — нашим днем, у них онлайн немного, так что если бразильцы обнаруживают вражеских шпионов, пришедших не по одиночке, а целой партией, то зовут желающих из наших, на карательный рейд.

— Сколько же у тебя сейчас кармы? — спросила Мара.

— 20.3 %, считай 13 ПК не смытых, потому и притормозила, еще 3 ПК и будет темно красный ник, так что кроме Китежа, где все свои, уже нигде не появишься. А отмывать карму мне тут до недавнего времени получалось слишком сложно, мобов подходящих по уровню не было, только если квестовые, а их всегда стараются программировать так, что бы на них кач был хуже, чем на простых. Понемногу конечно отмывала, но вообще, если ПВП не было, больше рудником занималась. Я же сейчас 50-ый уровень, почти 51-ый. После той золото-жабьей осады даже не умерла ни разу, так что опыт, хоть и по чуть-чуть, но только копился. Все ждала появления локации, вроде этой. А сейчас, если удастся нормально пройти квест, то надеюсь выйти уже беленькая и пушистенькая, — девушка демонстративно захлопала глазками. — Опыт то увеличенный, большую часть кармы отмою… может даже всю получится.

— Рискованно так, — заметил Артем, — можно умереть и столько всего дропнуть…

— Нууу, — ответила Ра, — пока что я веду в счете выбитого и дропнутого мной. Раза в полтора больше выбила с врагов и разных ПК, чем сама дропнула. К тому же три мои самые ценные вещи обезопасены от дропа: Мои топовые стальные арбалет и бригандина из кожи исполинского хамелеона, ну и один из кинжалов, тот который получше, 54 уровня. Бригандину я как раз получила, подстрелив из засады ПК. Жалко конечно, что ПК достигнув максимума в 100 % кармы, может использовать зелье 'Улыбка черной фортуны', которое снижает шанс на дроп вещей в 4 раза. А больше 100 % карма не растет, сколько игроков ПК не убивай. Вообще ПК с ~ 50 % кармы намного выгоднее вылавливать, чем того у которого 100 %. В принципе почти все не нубо-ПК бегают либо под таким зельем, либо голые, с одним обезопасенным оружием. Хотя зелье конечно не дешевое, считай 450к ГК за 6 часов действия.

За разговором дошли до точки на холме, отмеченной как вход в подземелье.

— Хм, — произнес Кобальт, — можно конечно идти прямо сейчас, но карта просуществует еще 32 минуты. Предлагаю устроить 20 минутный перерыв и побыстрому сделать в реале дела, что бы не отвлекаться следующие 9 часов.

Возражений не последовало, и партия разбрелась, в основном заранее приготовить еды, что бы спустя многие часы прохождения подземелья, выкроив 10 минутный перерыв, иметь возможность быстро поужинать.

Через двадцать минут все, наконец, собрались. Кобальт с Артемом обменялись шлемами и сапогами — Артемовы были лучше и перед сложным походом танка следовало до бронировать по максимуму. После чего Кобальт открыл вход в подземелье. Сразу же попали в первую, традиционно битком набитую мобами комнату. Своего рода неформальный тест — имеет группа вообще шанс пройти подземелье.

Впрочем, партия Арион отличалась как раз феноменальной устойчивостью: Прекрасно защищенный танк, со средней бронированностью почти на уровне топа стального грейда, да еще артефактный щит с 40 % шансом на блок, фактически поднимавший среднюю защиту еще уровней на 15. Два лекаря, и подключающийся при необходимости к лечению баффер, могли отлечивать такого танка почти неограниченно долго и от практически любых противников, вплоть до 20 уровней выше. Плюс маг, который мог переключаться с ДД, на дебаффера и серьезно замедлять массы врагов. Конечно, где-нибудь, на хорошо

изученных территориях, с прогнозируемыми врагами, другие группы предпочли бы в своем составе дополнительного ДД, вместо одного из лекарей, а то и танка тоже поменять на ДД, для роста ДПС партии. Но для прохождения новых, неизведанных мест, состав партии Арион был практически идеален. Уменьшение же ДПСа партии, компенсировалось хорошим вооружением и возможностью взять дополнительного игрока, за счет достижения 'Лидерство' у Артема.

В общем партии ничего не грозило, кроме возможно не самой быстрой скорости прохождения подземелья из-за 30 % штрафа на копья в локации… так все думали пока в третьей комнате в самый разгар схватки из трещины в потолке на Liriel(я) не свалилась здоровенная змеюка. Змея оказалась и ядовитой, и достаточно большой, что бы сдавить и душить жертву (что вообще-то не слишком соответствует логике биологии). Кобальт, своими танковыми скиллами, сосредотачивающий агро мобов на себе, был заметно впереди (остальные ДД тоже) от находившегося в тылу мага, и его скиллы до змеи не доставали. Сам маг получил ряд дебаффов от яда и главное дебафф 'Задыхающийся', во много раз замедляющий произношение заклинаний. С трудом Liriel произнес заклинание заморозки, но змея на 7 уровней выше мага, срезистила большую часть заклинания и замедлилась совсем немного. Шу и Мара кинулись отлечивать мага (Эля должна была продолжать лечить Кобальта), но маг в робе, это не танк в стальном доспехе, здоровье улетало заметно быстрее лечения. Спасла Liriel(я) Ракшаса, переключившись с кинжалов на арбалет, она тщательно прицелилась и засадила X*5 крит, прямо в затылок, целиком сосредоточившейся на маге змеи.

— Зараза такая! — возмущенно выкрикнул по окончании схватки Liriel. — И травит и душит, так что заклинание не произнести! Чуть все кости не переломала! Это совсем не правильная с точки зрения биологии змея!

— И радуйся, что не правильная! — прокомментировала Шумелка. — Тело 'правильной' змеи, даже лишившись головы, мгновенно никак не умерло бы, а продолжило бы тебя душить.

— Ладно, давайте решать, как дальше идти, — подвел итог обсуждению змеи Артем, — есть у меня подозрение, что это далеко не последняя змея, что свалится со здешних потолков. Придется идти плотной группой, что бы не было такого, что наши же слизни загораживают проход к дальним игрокам партии. Или может вообще слизней отозвать?

— Нет.

— Не надо.

— Не-не-не.

— Оставим.

Мнение партии было единым, и его развернуто высказала Мара: — Тут столько экспы идет, пускай и маунты прокачаются. Ведь это подземелье в зависимости от успешности прохождения, даст опыта в диапазоне как от двух недель, так до месяца кача. Да и чем больше опыта получает маунт, тем сильнее растет у владельца умение 'Дрессировщик'. К тому же, даже отозвав слизней, мы все равно не сможем гарантировать, что хватит времени прийти на помощь, находящемуся на дистанции и попавшему под внезапную атаку.

— Тогда придется идти плотной группой, — подвел итог Артем.

— Будем все под АОЕ мобов попадать, — разочарованно сказала Эля, — пока что тут только ящерицы, плюющиеся как из пульверизатора слабенькой кислотой, но дальше явно будут еще варианты пакости. Не бывает групповых данжей, без разнообразных бьющих АОЕ мобов.

Элю можно понять, — думал Артем, — она очень ответственно к лечению относится, за каждую смерть игрока в партии переживает, это для нее как личное оскорбление. АОЕ удары, как правило, слабее обычных и воинскими классами, не говоря уже о танках, переносятся в легкую. К тому же, у нас в партии у троих 'вамирик' на копьях, так что от не концентрированных ударов, вроде АОЕ, мы сами успешно отлечиваемся. Раньше лечить нужно было только Кобальта, да изредка Ра. Теперь к ним прибавятся трое мистиков и маг, а по ним АОЕ удары будут проходить намного сильнее, чем по гораздо лучше защищенным воинам.

— Ну что, — произнес Артем, — если больше нет других идей, меняем построение, дальше идем плотной группой?

Двинулись дальше. Подземелье представляло собой естественные пещеры, кое-как доработанные впоследствии кем-то из разумных рас. Причем чем глубже, те чаще встречались следы обработки. К сожалению, помимо этого, стали появляться и такие следы присутствия разумных, как всевозможные ловушки, магические и механические. Физические разряжала Ра, а почти все магические поочередно активировали своими тушами слизни партии. Часть магических ловушек (в основном огненных) разряжал Liriel, но большинство все же приходилось активировать и принимать на себя (в основном эта честь доставалась слизням, с их чудовищным запасом здоровья, в тридцать раз больше, чем у воина их уровня.) Зато в пятой комнате Ра нашла уже приятный след присутствия разумных — тайник с мешочком полудрагоценных камней. Вроде ничего эпического, где то по 8

тысяч ГК, на каждого участника похода, но радовала мысль, что подобных тайников в подземелье еще должно быть немало.

К змеям и ящерицам стали добавляться пауки, во всю кидавшие на партию АОЕ паутину. Та имела слабый секущий, и что гораздо неприятнее, замедляющий эффект. Вроде замедление от каждой брошенной паутинки и не велико, но складывается с другими такими же паутинками, а вот рвется пропорционально силе героя. Так что воины замедляются не особо, а вот мистики, с их низкой физической силой, движутся словно под водой. Единственный, на кого не действовало вообще — Liriel, его заклинание 'Огненная аура' просто сжигало всю наброшенную на него паутину. Увы, но накладывать это заклинание на остальных членов партии было бессмысленно — эффект 'Огненной ауры' имел силу, прямо пропорциональную владению магией огня у носителя, так что для всех остальных в партии был бы нулевым. С потолка на партию время от времени падали змеи, причем исключительно в разгар схватки, и целью приземления они выбирали только самых слабо защищенных — мистиков или мага. Однако, постепенно партия более-менее приноровилась к подземелью и не без труда, но все же уверенно двигалась вперед. Приятно порадовали еще три найденных тайника, один разглядел Кобальт, на котором был шлем позволяющий видеть сквозь иллюзии, еще два нашла Ракшаса.

Так прошли порядка трех часов, пока, наконец, не раздался восторженный крик мага:

— Есть, вот он, перк 'Защитник'! Мой 'Эдельвейс' получил, наконец, 40-ой уровень и на нем можно взять перк 'Защитник'! — и Liriel радостно прочел описание. — 'С вероятностью в 50 % удар, предназначенный владельцу примет на себя маунт'. И это все при колоссальнейшем запасе жизней у слизня! Даже для меня, считай вдвое возросшая живучесть, ого-го сколько значит, а Кобальт, как своего до качает — вообще почти не убиваем будет.

Поднявшийся общий галдеж из криков радости, поздравлений, обсуждений, перебила Эля:

— А второе? Второе что? На сороковом уровне помимо перков, должен еще идти новый рассовый навык.

— Точно, — спохватился Liriel, — я так обрадовался 'Защитнику', что даже не посмотрел. Так, расовый навык 'Перекат' — слизень катится, насмерть давя на своем пути всех, кто имеет вес в пятеро меньший, чем у него. Дистанция качения — 0.55 метра за каждый уровень слизня. Время перезарядки умения одни галактические сутки (24 часа и 39 земных минут).

— Не кислый каток получается, — произнес Артем, — учитывая вес слизня в 5.5 тонн, он раздавит почти любого на

своем пути. И расстояние не малое — 22 метра уже на 40ом уровне. Расс с весом больше тонны сто не так уж и много. Даже тролли легче.

— Быстрые могут увернуться, — прокомментировал Тирс, — все же длина у слизня только 5 метров, так что в любом случае, максимум 2.5 метра в сторону — и убрался с пути…

— Зато в подземельях, как здесь, особо не по уворачиваешься, — сказала Татьяна, после чего хищно улыбнувшись, закончила, — в арке-туннеле городских ворот тоже.

— Змей с ума сойдет от счастья, — ухмыльнулся Кобальт, — представьте: Ворота выломаны, враг битком в проходе под надвратной башней, сейчас вырвется на простор и тут навстречу выкатывается наш асфальтоукладчик!

— Нужно тестить навык, — серьезно сказала Мара, — благо место подходящее, и никто посторонний не увидит. На поверхности, где много посторонних глаз, светить этот навык не стоит.

— Да бестолку его скрывать, — возразила Эля, — все равно, после получения навыка, его занесут в обще игровую энциклопедию при ежесуточном обновлении баз.

— Не так уж и бестолку, — не согласился Артем. — Одно дело при подготовке нападения на наш Китеж узнать слух о маунте, как катком давящем всех на своем пути. Совсем другое дело, собирать информацию обо всех игроках клана, узнавать, нет ли у них каких особенных маунтов, потом проверять возможные умения маунтов… Второй вариант во много десятков раз менее вероятен. Так что, если не будем светить навык, есть не плохой шанс, по крайней мере, первое применение сделать сюрпризом для врагов.

— Да, давайте уже тестить, — не выдержала Шумелка, — может там фигня какая, может он катится едва-едва, как беременная черепаха, а мы все стоим да обсуждаем будущие сокрушения врагов на осадах.

— Правильно, — поддержал её Кобальт, — давайте его в следующую комнату и запустим 'Перекатом'.

— Предлагаю лучше не спешить, — возразил Артем, — полчаса — час роли не сыграют, подвернется место посложнее, там и используем с максимальной пользой. Даже если слизень будет катиться медленно, у абсолютного большинства мобов, не настолько хороший АИ, что бы отскочить с дороги.

На том и порешили, после чего партия двинулась дальше.

По мере прохождения подземелья средний уровень мобов рос. Если на входе он был в районе 52-го, то после пятого часа прохождения поднялся примерно до 56-го. В принципе это

увеличение уровней мобов не несло партии ничего опасного… пока у мобов не начались качественные изменения.

В комнату заходили уверенно, Ра под маскировкой оглядела её: Всё как обычно, змеи, пауки, несколько ящериц, в ближнем ко входу углу стоял младший земной элементаль — своего рода комнатный мини-босс, встречающийся в каждой третьей-четвертой комнате. Крайне низкая скорость этих элементалей, компенсировалась их чрезвычайно большим запасом здоровья, а редкие удары наносили очень серьезный урон. Тем не менее, вполне убиваемый моб, хотя и не быстро.

Кобальт привычно кинул агро внутрь комнаты и приготовился принимать вал сорвавшихся с места ящериц, пауков и змей. Большинство мобов, сразу применив какие-нибудь дистанционные атаки (как правило, не очень сильные), кинулись в ближний бой. Меньшая часть (из тех, что имели дистанционные АОЕ) осталась стрелять издалека. Прилетел 'подарок' и от элементаля, вот только вместо плотного куска утоптанной земли, это оказался камень, который от удара о щит Кобальта, разлетелся на куски, щедро осыпав осколками остальную партию. Воины потеряли от этой 'шрапнели' процентов 10–12 здоровья, а вот мистики и маг — до трети сразу. Копейщики, тем временем, одиночными ударами, били самых шустрых из атакующих Кобальта мобов, дожидаясь основной массы врагов. Почти одновременно с мобами из дальних концов комнаты, подошел и элементаль из ближнего угла. После чего пришла очередь АОЕ. По два рубящих АОЕ удара копьями, да сразу от каждого из трех копейщиков, снесли почти всю атакующую толпу мобов, оставив только нескольких израненных недобитков и… почти не поврежденного элементаля. Недобитков быстро докололи и стали, нет, не бить, правильнее будет сказать царапать, элементаля. А в чате партии звучало:

— Блин, да он из камня!

— Черт, черт, черт, у него 75 % резист к рубящему и колющему урону!

— Да что за нах! Обычно у элементалей земли, тело становится каменным, только к 70-ым уровням!

— Гад, он две трети наносимого нами урона, регенерирует!

— Ну да, подземные то пещеры, по умолчанию место силы, для магии земли и существ на её основе.

— Еще и пауки гребаные, продолжают кидать замедляющую паутину!

— Лир, переключайся магией с элементаля на пауков внутри комнаты! Ра, попробуй, может с твоей ловкостью получится пробраться мимо элементаля внутрь!

— Только не попади под его удар! Тебя в кожаном доспехе, может с одного крита убить!

Ра все-таки пробралась внутрь комнаты и совместно с магическими ударами Liriel(я) успела уполовинить тамошних пауков.

В этот момент очередной монстр, сидящий в засаде на потолке, решил спрыгнуть на одну из слабо защищенных целей.

Вообще большинство людей, крайне плохо переносит внезапные появления, а еще хуже прикосновения, неприятных существ, например змей. Редко кто спокойно среагирует, если на него внезапно свалится змея. В этом плане высокая реалистичность игры серьезно усложняла сам её процесс. Конечно, заранее подготовив себя к такой возможности и постоянно напоминая себе: 'Это только игра. Возможно, сейчас я почувствую падение на себя склизкого извивающегося тела змеи, но я помню — это игра'. Постоянно напоминая себе о возможности падения змей, девушки держались предыдущие разы.

Однако падение на Элю здорового, диаметром с хороший арбуз и страшно волосатого паука, оказалось чересчур. К падению пауков Эля себя морально не готовила. Девушка заметалась, позабыв про игру и необходимость стоять на месте, что бы дать воинам убить, атакующего её моба. Шу и Мара отлечивали стремительно уменьшающееся здоровье Эли, Артем с Татьяной и Тирсом никак не могли достать, восседающего на мечущейся Эле, паука. Здоровье Эли, и оставшегося без лечения Кобальта, стремительно падало.

Спас положение Liriel, быстро сумевший найти решение. Он покинул партию, перешел в режим ПВП и кинул в Элю заклинанием заморозки. Заклинание имело слабый урон, но хороший шанс здорово замедлить, а то и вовсе остановить цель. Артем и Татьяна с двух 'Мощных выпадов' наконец убили паука и бросились назад.

Партия кинулась спасать оставшегося с 17 % здоровья Кобальта. Зато элементаль успел отрегенерировать почти весь нанесенный ему ранее урон. Против Ра внутри комнаты оставалось всего трое пауков, но зато сама, увешанная паутиной девушка, была замедлена вчетверо и здоровье сбито больше половины, ведь убивая пауков внутри комнаты, она перебила на себя агро, со стоящего вдалеке танка. Всем срочно требовалось лечение и поддержка огнем (Ра). К счастью Эля сумела отойти от шока и тоже подключилась к лечению. Последних пауков добили и потом долго-долго ковыряли элементаля. Когда у элементаля оставалось с четверть здоровья, мана у мистиков окончательно

кончилась, не смотря на принятые зелья, ускоряющие её регенерацию. Девушки садились на землю, восстанавливали маны на одно заклинание, вставали, кидали излечение и снова садились копить ману. Все таки элементаля добили, все же он не был полноценным боссом, с включающимися по мере падения здоровья спец-возможностями.

Партия восстанавливалась после боя, а в чате шло обсуждение:

— Но все же почему он каменный? — недоумевала Мара, — элементаль был ровно 60-ого уровня, а вовсе не 70+. Конечно элементали с телом из земли тоже имеют резист к колюще-рубящему, но все же 37.5 %, это далеко не 75 %.

— Я посмотрела, — сказала Шумелка, — на это счет никаких правил нет, просто написано 'Обычно'. Вот нам и попал 'Необычный'.

— Еще разик проверю комнату, — встрепетнулась Ра, — вдруг эта 'необычность', чем-нибудь ценным сопровождается.

— Проблема специализированности оружия в нашей партии, — подвел итог Кобальт. — Этот элементаль, имея 75 % резист к колющим и режущим повреждениям, в то же время получает 200 % урона от дробящего оружия. Один боец с молотом или топором, наносил бы вдвое больший урон, чем четверо ДД, нашей партии. С учетом же того, что наш урон регенерировался элементалем на 2/3, получилось бы, что один молот сносит в четверо больше здоровья элементалю. В общем, специализированный урон — наша слабость. Если попадется много мобов с резистом против нашего вооружения — можем не потянуть.

Про срыв Эли партия дружно решила не вспоминать, давая девушке возможность морально отойти.

Восстановившаяся партия двинулась дальше, обсуждая тактику на случай встречи следующего элементаля с каменным телом.

— Мне нужно не оставаться в коридоре у входа в комнату, а забегать немного внутрь. — рассуждал Кобальт. — Конечно будет намного медленнее, мобы будут забегать и с боков, далеко не все попадут под АОЕ удары копейщиков, но зато когда перебьем всех 'мягких' мобов, я останусь удерживать на месте элементаля, ДД пройдут внутрь пещеры, вырежут остающихся внутри стрелков (сильный в дистанционных атаках моб, обычно слаб в рукопашной), а потом вернутся и станут бить каменюку критами в спину.

— Обломись, — развеяла его мечты Ракшаса, которая в силу своей специализации, пожалуй больше всех знала про удары в

спину, — магические существа (такие как например элементали), в местах своей силы, ощущают пространство вокруг, чувствуя все происходящее. Так что никаких 'ударов в спину' не получится. Нет, физически то в спину мы бить сможем, но вот никаких бонусов, в виде повышенного урона и шансов на крит, не будет.

— Значит будем убивать простыми ударами, — сказал Артем, — медленно конечно, но танк урон держит и если монстры с потолка прыгать не будут, у мистиков вполне хватит маны, отлечивать танка до конца боя.

— Жаль, что эти засадные мобы изначально получают очень большое агро на свою цель. — огорченно произнес Кобальт. — Я на позапрошлой змее, что с потолка на Шу упала, четырежды успел агро скилл кинуть, все равно на меня не переключилась.

— Я тут подумала, — встрепетнулась при упоминании себя Шумелка, — а может если у нас мана кончится, отойти от элементаля, загородившись слизнем, поперек коридора его развернуть — намертво проход перекроет.

— Не поможет, — сказал Артем, — конечно у слизня много здоровья и хороший ресист к дробящему урону, которым бьет элементаль, но защита у слизня, далеко не как у танка, скорее как у плохо защищенного воина, его уровня. А главное — у нас самый прокачанный слизень только 40ого уровня. а элементаль был 60ого и врядли дальше меньше будут. А разница в защитах и уронах, у существ на 20 уровней выше, это сама понимаешь…

— Ты забыл еще более важную вещь, — сказала Татьяна, — элементаль, зараза еще и регенерирует очень быстро. Он в этих пещерах, как в месте силы своего элемента, полностью здоровье восстановит, быстрее чем мы, хотя бы четверть маны. Если же оставить ДД бить элементаля, то и он станет бить ДД, а вовсе не слизня, у слизней то агро скиллов нет.

Тем не менее почти час, после отдыха Арионвцы двигались по подземелью нормально, не встречая, ничего слишком для своей партии опасного. Но вот спокойной зачистке подземелья пришел конец.

— Опять элементаль с каменным телом, — докладывала Ракшаса результаты разведки, — да еще и комната фактически двойная. Там за первой комнатой, толи слишком широкий коридор, толи еще одна, вытянутая комната. Главное в этой комнате-коридоре, стоит еще одна группа мобов, не меньше чем в основной и я уверена, социальное агро из первой комнаты, достает мобов и во второй, так что они тоже бросятся в бой.

Совмещенные комнаты, были не слишком часты, но и не являлись чем то неописуемо редким, раз на двадцать- тридцать комнат, встречались почти в любом подземелье. Так что и эти две

комнаты, больше напоминающие шляпку и ножку гриба, партию не слишком удивили, да и не напрягли бы особо, не будь там каменного элементаля. Находился элементаль как назло в 'шляпке' гриба, прямо рядом с коридором, из которого партии нужно было заходить. Будь он в противоположном углу дальней комнаты — Арионовцы бы просто перебили всех остальных мобов, прежде чем он дотопал, а потом разбирались с ним одним.

— Кажется мы нашли место, где потестить новый навык слизня. — произносит Мара.

— Элементаля не прибьёт, — комментирует Эля, — он на вскидку, тонны две весит, если не больше.

— Зато всю вторую, вытянутую комнату, передавит, — отвечает Кобальт, — а меня тамошние мобы сильнее всего напрягают. Иди мы стандартным образом, они как раз всей толпой навались бы, когда на нас висел элементаль, а АОЕ скиллы у копейщиков, на перезарядке.

Между призывами маунта, минимальный промежуток один час (меньше можно, заплатив немало ГК), но Liriel, призывал своего 'Эдельвейса', шесть с лишним часов назад, на входе в подземелье, так что призыв давно перезарядился. Маг убирает своего маунта, Мара заканчивает ребафф партии, все готовы.

— Начали! — звучит в чате.

Liriel и Кобальт бегут по коридору, забегая даже немного внутрь комнаты. Liriel призывает слизня и задает ему направление для навыка. В это время Кобальт кидает внутрь скилл, концентрирующий агро на себе, ведь хотя большинство здешних мобов и ориентировано на ближний бой, но даже слабые дистанционные удары от целой комнаты, запросто могут убить не сильно защищенного мага.

Первый оборот катящегося слизня нетороплив и по партии пробегает разочарованный вздох, но уже на втором обороте, скорость стремительно возрастает и слизень мчится, с быстротой хорошо разогнавшегося велосипедиста. Элементаль, изначально не попадавший под маршрут слизня (тот был ориентирован строго по оси, второй, длинной комнаты), делает шаг к бросившему агро Кобальту и оказывается на пути катка. Слизень опрокидывает элементаля и прокатывается по нему, после чего, ничуть не замедлившись, уносится во вторую комнату. В первой комнате слизень раздавил с четверть мобов, во второй, шириной лишь немного превосходящей самого слизня — процентов 95, в живых остаются, лишь несколько пауков-стрелков, сидевших на боковых стенах.

Остальные Арионовцы вбегают в комнату, мистики начинают лечить Кобальта и Liriel(я). которому все же досталась часть

ударов, сбив здоровье ниже половины. Копейщики подбегают к Кобальту одновременно с основной массой мобов и сходу используют АОЕ скиллы. В чате партии тем временм звучит:

— Элементалю ¾ здоровья снесло!

— На нем оглушка еще 13 секунд!

— Лир, морозь стрелков в комнате, все остальные — бьем элементаля, пока не пришел в себя! По оглушенному и упавшему усиленный урон будет! Все бьем элементаля, даже лекари посохами!

К моменту, когда элементаль смог встать, у него оставалось только 6 % здоровья, так что это уже не имело значения.

Через три минуты, партия собирала дроп с мобов, а Liriel все сокрушался:

— Блин, ну почему у навыка, сутки презарядки!? Будь перезарядка быстрой, я бы забурился в подземелья и качался бы до, до…

— До бесконечности! — перебила его Эля, — До бесконечности можно так качаться. Потому и сделали раз в сутки и радуйся, что не раз в неделю.

— Да уж, — произносит Артем, — убойный навык, жаль, что знающий в чем дело игрок, всегда отскочить с дороги сможет. Первый медленный оборот, здорово дело портит.

— Не всегда, — возразила Мара, — туннель, арка, или там коридор — и все, деваться от катка некуда!

Арионовцы двинулись дальше, зачистка подземелья шла ровно и спокойно, но через полтора часа народ подустал. Все же уже почти 9 часов игры в подземелье и до этого 6 на поверхности. Поэтому, решили на сегодня закончить и разойтись отдыхать до завтра.

ПРОДА

Про утро следующего дня было оговорено заранее, в игру сразу не заходить. Договорились сначала связаться по миникомпам, убедиться, что все проснулись и готовы и только тогда одновременно войти в игру. Ведь игроки появятся в том самом месте подземелья, где накануне покинули игру, после чего снова затикает счетчик времени, выделенного на прохождение. Так что зайди кто-нибудь торопливый на пару часиков раньше остальной партии, и считай, этих пары часиков группа бы лишилась. Причем, после некоторого обсуждения, отдыхать решили ровно максимально возможные 12 часов, а не часиков 9, как планировали ранее. Связано это было с суточной перезарядкой навыка "перекат" у слизня Liriel(я). Вчера, после использования этого навыка играли полтора часа, да плюс 12 часов отдыха, значит, до перезарядки останется 10.5 часов, а на

прохождение подземелья требуется 15 часов. Итого: последние 4.5 часа навык слизня будет доступен для использования.

Поэтому, проснувшийся Артем, одернул себя от машинальной попытки зайти в игру. А ведь обычно он загружал персонажа сразу — послушать клановые и обще игровые новости пока готовил завтрак и ел. Форумы и другие письменные источники далеко не то. Читать форум и орудовать ножом, готовя завтрак, чревато, знаете ли. Однако вот завтрак приготовлен (и на себя, и на продолжающую спать Татьяну), своя половина съедена, а заняться нечем. Странное чувство пустоты охватило парня. Полистал игровые и около игровые форумы, но это все не то. Подумалось о подключении к внутри игровому клановому чату, не заходя в игру, но это слишком много мороки — запросы разрешений у руководства клана для предоставления ИскИну, отвечающему за внутри игровые сети, потом перенастройка конфигураций, в общем, усилий больше, чем на три оставшихся часа. Нет, конечно, если во всем разобраться, то потом наверняка можно сделать минут за пять. Но вот разбираться придется много и много часов. По словам Змея, в свое время пытавшегося глубоко копаться в игровых настройках, — они будут куда как масштабнее, чем настройки какого-нибудь старого земного сервера, времен, когда Контакт еще не положил фактический конец интернету, поглотив его информационную часть и оставив невостребованной физическую. Впрочем, такая сложность настроек неудивительна, все же в "Великолепной Игре" участвуют тысячи галактических рас. В силу сложности настроек процентов 98 % всех игроков не лезет ни в чем разбираться, а довольствуется предлагаемыми игровыми ИскИнами настройками "по умолчанию", под конкретную расу.

Но, все же, — думал Артем, — что за странное ощущение пустоты? Неужели, когда я отдохнувший и полон сил, не могу думать ни о чем кроме игры? Нет, когда устал, вымотался, или чем-то огорчен, либо разочарован в игре, я запросто могу прерваться и заниматься другими вещами, про игру днями не думая и не вспоминая. А вот когда, как сейчас — я бодр, энергичен и полон жажды деятельности? В голове что, мысли только про игру?…или все же сказывается волнение-радость от прохождения Подземелья "первым" квестом локации? А вот возьму сейчас и займусь часик бегом для выветривания всяких таких мыслей.

После чего Артем, до этого сидевший на кухне в одних шортах, отправился взять футболку из шкафа с одеждой в спальне. Двигался осторожно, чтобы не портить самый сладкий утренний сон, любящей поспать подольше, Тане. Уже

приближаясь к шкафу, Артем услышал шорох со стороны кровати. Полуобернувшись, он увидел, что Таня, приоткрыв один глаз, слегка потянулась, после чего снова зарылась в подушки. Впрочем, взгляд был не сонный, а скорее лениво-кошачий. В следующий миг Артем осознал, что его долг — помочь проснуться девушке. Перемещение в сторону кровати завершается поцелуем, торчащей из-под одеяла изящной ножки, после чего начинается плавное перемещение выше и выше…

Процедура пробуждения заняла полтора часа, после чего стороны отправились завтракать, причем Артем осознал, что его недавно сытый организм, весьма жаждет позавтракать во второй раз.

Двенадцать часов максимального перерыва подходили к концу, все участники подтвердили готовность и Артем скомандовал вход в игру. Вопреки ожиданиям, в месте появления партии засады мобов не оказалось.

— Даже странно как-то, — прокомментировала отсутствие засады Мара, — обычно, если игра и позволяет вне безопасной зоны выход игрока без оставления на месте неуправляемого тела, то на входе ждет какая-нибудь гадо…

— О ёёё! — перебивая Мару, разнеслись крики в парти чате.

— Блиннн!

— Откуда стреляют?!?

— Где они?

— Круговое агро никого не цепляет!

— Всем стоять и не двигаться! Это ловушки! — Завершила волну криков Ракшаса.

Пока вся партия неподвижно стояла (и ругалась), вокруг ползала по понятным только ей одной траекториям Ракшаса и разряжала ловушки.

— Ну что за беспредел в логике! — возмущалась Эля. — Я еще могу понять, если пока нас не было, сюда бы забрело несколько мобов, но ловушки-то как сюда могли "забрести"!?

— Значит сюда забрел тот, кто решил поставить в подозрительном месте ловушки, — ответил Кобальт, — нам еще надо радоваться, что ловушек было много, но средненьких по силе, а не пара-тройка мощных, которые могли бы, если и не воина, то мага/мистика убить с одного попадания.

— Да мы здесь вообще не встречали мобов, способных ловушки ставить, — не согласилась Эля.

— Но сами-то ловушки по всему подземелью раскиданы, — возразил Кобальт.

— Эти другие, — вмешалась в их спор Ракшаса, — очень, знаете ли, характерные ловушки. Стрелка из заостренного

обломка кости и в качестве метателя кусок корня. Гибкий, сырой кусок корня выгнут дугой и затем, будучи мгновенно иссушен, пытается распрямиться с силой стальной арбалетной дуги. Сами понимаете, для кого характерны подобные ловушки…

— Нежить… — выдохнула Мара.

— Ага, — подтвердила Ра, — причем нежить не из самых низких, хотя и не высшая. Скорее всего, Костяной Охотник или Разведчик.

Новость о возможном появлении в дальнейшем нежити никого не обрадовала. Ведь у нежити порядка половины мобов обычно костяного типа. С высочайшим резистом к колющему урону, да и к рубящему тоже резист до 50 % доходит.

Однако, несмотря на тревожные ожидания, следующие три часа больше ничего опасного не попадалось, разве что средний уровень мобов потихоньку дорос до 58-ого. Группа двигалась, методично зачищая подземелье от все тех же змей, ящериц, да пауков. Даже элементали попадались самые рядовые с земляным, а не каменным телом. Не сказать, чтобы группа заскучала, все же очень щедрый поток опыта от мобов в сочетании с регулярно обнаруживаемыми тайниками, держал настроение приподнятым. Но, чувство приключения, исследования чего-то нового, стало сменяться ощущением работы, прекрасной, хорошо вознаграждаемой, но все же, работы.

Как раз в это время партия вышла к огромному залу, сложной неправильной формы. Никаких боссов или трудностей в самом зале не оказалось. Просто две группы мобов, расположенных так далеко, что за изгибами зала даже не видящие друг друга. В одном углу среди черепов, и развалившихся на отдельные части скелетов, восседали змеи, и перетаскивали свои массивные тела ящерицы. В другом углу, пара упырей в компании с полутора десятками зомби и скелетов, обгладывала трех крупных ящериц и змею анакондных размеров. Обе группы мобов были уничтожены, и за каждой был обнаружен проход. Вообще-то, в подземелье и раньше встречалось множество ответвлений, часть из них, покружив, возвращалась к условному "главному" коридору, часть оказывалась тупиками. Местами карта подземелья даже выглядела как сеть, из-за обилия разветвлений и пересечений. Но в целом главное направление подземелья прослеживалось, и не одно ответвление не оказалось длиннее пяти пещер-комнат с мобами. Большинство же ответвлений и тупиков и вовсе было длинной в 2–3 "комнаты". В определении оптимального пути (дабы ни один тайник или моб не оказался пропущен), здорово помогал один специфический навык из умений класса "Ловкач" Ракшасы — Чувство Пространства. Считалось, что по дуновениям

воздуха, отражениям звука и тому подобному, опытный мастер в особом состоянии (весьма утомительном, по словам Ра) способен ощущать все вокруг, вплоть до того, чтобы видеть без использования глаз. Впрочем, расстояние такого видения не велико и крайне медленно возрастает с увеличением навыка. Карту подземелья так, в любом случае, не составишь, но зато Ра могла, постояв у очередного прохода, сразу сказать что-нибудь вроде: "Это закончится тупиком через три комнаты", "Этот проход через две комнаты соединяется вон с тем".

Сейчас же Ра, тщательно обследовав оба выходящих из зала коридора, не ощутила за ними ни близкого тупика, ни факта их дальнейшего объединения. Подземелье явно разделялось на две глобальные части. Проверили по одной комнате с каждого направления — подозрения подтвердились: в одной стороне была прежняя, преимущественно пресмыкающаяся живность, а с другой — нежить. После короткого обсуждения, часть с нежитью решили оставить на потом. Данный тип мобов был для группы намного сложнее из-за своих резистов, плюс на нежить не действовали сразу три из спец свойств на оружии основных ДД: Ни вампирик, ни шок, ни кровотечение ничего не давали против нежити. Так что, прежде чем рисковать партией на таких сложных для их группы мобах, было решено собрать сперва максимум вкусностей с гораздо более удобных, живых обитателей подземелья. Благо, что даже при гибели в закрытом подземелье не терялось ничего, кроме толики опыта. Создатели игры придерживались принципа: если в какое-то место можно попасть только один раз и не возможно в случае смерти вернуться, — то ни снаряжение, ни содержимое сумок, теряться при гибели там не будет.

Следующие два часа заставили партию заскучать. К мобам приноровились, оптимальная тактика подобрана, прохождение напоминало конвейер. Но вот, наконец, после множества зачищенных пещер-комнат Ракшаса сказала, что ощущает только один последний, тупиковый ход. Арионовцы взбодрились и одновременно насторожились — все-таки была очень большая вероятность встретить в конце подземелья босса.

Однако, дойдя до последнего зала, все испытали сильнейшее разочарование. Сам зал впечатлял: большой, заметно лучше обработанный и даже кое-где украшенный барельефами. Зал был явно достоин стать пристанищем босса, но вот как раз босса, то в нем и не было! Имелась лишь группа ящериц со змеями в количестве аж на три полноценные комнаты-пещеры и все! Даже завалящего элементаля не оказалось. Мобов перебили, хоть и с заметным напрягом — на пике их атаки всей массой у танковавшего Кобальта оставалось всего 15 % здоровья, но

лекари справились. Разочарованные игроки, вслед за ведущей поиски тайников Ракшасой, зашли в последний зал. Впрочем, предаться ругани или нытью никто особо не успел. Не громкий, но отчетливый хруст волной пронесся по залу, и… партия вместе с обломками пола полетела вниз.

Отнюдь не мягкое приземление, сопровождалось волной радостно атакующих мобов (еще бы им не радоваться — падение сняло игрокам от 40 до 60 % здоровья, да еще и большинство получило оглушение). Во многом партию спасла мгновенная реакция Кобальта — еще находясь в падении, и не видя никаких врагов, он применил скилл кругового агро. В следующий миг контакт с каменным полом погрузил его в оглушение, на невероятно долгие, в подобных обстоятельствах, 6 секунд, но дело было сделано — мобы сосредоточились на атаке танка. Случайность спасла от оглушения только Шумелку и Татьяну. Шу лечила Кобальта, Татьяна кинулась рубить мобов. Скорее всего, одна Шумелка не смогла бы отлечить танка при столь продолжительной атаке на него большой группы мобов, но часть из них переагрилась на атакующую их Татьяну, которая продержалась и без лечения за счет "вампирика", до выхода из "оглушения" остальной партии. Добивание последних мобов, сопровождалось раздающимися сзади громогласными шмяками. Это верные слизни, которым ИИ предписывал следовать за хозяевами, доползали до края провала и величественно рушились вниз.

— Интересно, — произнес, обернувшийся Liriel, — получится слизня где-нибудь на врагов скидывать? Урона теоретически должно быть немало. — Вряд ли, — сказал Тирс, после добивания мобов тоже обернувшийся посмотреть на источник "шмяков". — Вон, гляди, один слизень свалился как раз на другого слизня, лежащего внизу в оглушении. И здоровье у "жертвы" не изменилось, как было в районе половины, так и осталось.

А в это время Ракшаса растерянно бормотала:

— Ну, ведь не было там такой ловушки. Точно, не было…. Откуда же блин…. Как я могла пропусти….

— Успокойся, — обратила внимание на её состояние Эля, — никто тебя ни в чем не винит! Это явно сценарный обвал пола.

— Да, — подхватила слова подруги Мара, — вон видишь, туннель из зала выходит? Подземелье продолжается. А не заберись мы, как положено по сценарию всей партией в зал, — пол бы не рухнул. Ничего бы не нашли. Так бы и остался кусок подземелья не исследованным.

Успокоившаяся Ра, постояла перед входом в туннель и сообщила, что впереди еще четыре комнаты. Группа

настороженно двинулась вперед.

Преодолев три абсолютно рядовые комнаты с мобами, Арионовцы внимательно смотрели на четвертую. Никто не верил в открывающийся вид обычной комнаты со стандартным мобо-набором.

— Какая-то подлянка, да должна быть, — выразил общее мнение Артем, — Не может быть, что бы после такого сложного пути в конце ничего не было.

— Три минуты разглядываем, ничего не видим, — сказала Эля, — похоже будет как с рухнувшим полом, пока не сработает — не обнаружим.

Потратив еще пару минут на обсуждение, группа решила, что Эля права и необходимо идти вперед, — по другому найти подлянку вряд ли получится.

Методика прохождения подобных комнат уже отработана и рассчитана посекундно.

Кобальт подбегает к входу в комнату и кидает внутрь агро. Мобы наваливаются толпой на танка, и в тот же момент к нему подбегают копейщики, сходу использующие по толпе рубящие АОЕ удары. В этом месте стандартный сценарий сбивается. Обваливается кусок боковой стены туннеля, аккурат в четырех метровом зазоре между мистиками и магом с одной стороны и танком и ДД с другой. Из узкой ниши стремительно выскальзывает гибкое тело Наги. Миг и она уже в полуметре перед Liriel(ем), замирает на долю секунды, уставившись тому в глаза. В парти чате звучат крики, а на окошке состояния членов партии, напротив ника Liriel(я) выскакивают значки дебаффов "Враждебный контроль", "Одержимость", "Самоубийственная ярость".

ДД начинают оборачиваться, а с жезла мага срывается в их сторону синяя волна. Напротив ников ДД выскакивают значки дебаффов "Приморозка" и "Замедление". А Нага, скользнув чуть в сторону, замирает в полуметре перед лицом Мары, уставившись ей в глаза. Напротив ника Мары выскакивает значок "Враждебный Контроль".

С жезла Liriel(я) срывается в сторону ДД огненная волна, снося тем сразу за сорок процентов здоровья и мимоходом уничтожая нескольких последних недобитых мобов. Так мощно Liriel не бил никогда. Эля и Шумелка отчаянно кастуют на мага "Очищение", пытаясь снять дебаффы, но не могут перебить их силу. Мара начинает накидывать баффы на Нагу. Сама же Нага скользит в сторону Шумелки и пытается поймать взгляд отворачивающейся девушки. Впрочем, избегать взгляда в глаза вовсе не панацея против менталиста, затруднение в его работе —

да, но отнюдь не панацея.

Эля кидает групповое очищение, чтобы помочь ДД. Однако, групповое очищение заметно слабее индивидуального и эффект "Приморозки", не дающий сойти с места, сбить не может. Зато ослабляет "Замедление" — то с 55 % падает до 38 %. Liriel поднимает вверх жезл, с которого готов сорваться новый огненный вал. В этот момент Артем, все еще медленно, как под водой, проводит "Бросок копья" прямо в спину, сосредоточенной на Шумелке, Наге.

— Все! — орет он. — "Бросок копья" в Нагу!

В следующий миг второй огненный вал от Liriel(я) сносит ДД еще за 40 % здоровья, у тех остается всего от 10 % до 17 % жизни. Маг начинает кастовать третий огненный вал, который из группы ДД сможет пережить лишь Кобальт, у которого пока сбито всего 34 % здоровья.

Почти сразу же за Артемовым, в спину Наги, прилетает копьё от Татьяны. Жизнь Наги оказывается в желтой зоне. Напротив ника Шумелки появляется значок "Враждебный Контроль", и та начинает каст исцеляющего заклинания. Брошенное Тирсом копье, бьёт Нагу в спину, от жизни Наги остается тоненькая красная линия. Однако, "Исцеление" от Шумелки превращает эту тоненькую красную линию в довольно толстую полосу с цветом, переходящим из красного в оранжевый. Нага стремительно разворачивается в сторону Эли, оказываясь лицом к ДД, и… получает арбалетный болт прямо в левый глаз. Крит х3, полоса жизни Наги обнуляется. Liriel останавливает уже готовый сорваться огненный вал и обессилено сползает на пол.

— Что это была за хрень? — возмущенно кричит Тирс.

— Ненавижу менталистов, — мрачно произносит Liriel.

— Полный пипец! — негодует Мара. — Это такое скотство, когда себя не контролируешь!

— Лир, какого хрена ты от нас скрывал, что так мощно долбить умеешь? — спрашивает Кобальт.

— Это следствие дебаффов "Одержимость" и "Самоубийственная ярость", — поясняет вместо Liriel(я) Эля, — заклинания расходовали его собственные жизненные силы. После четвертого заклинания он бы умер, даже если бы его лечил полк лекарей. Да и сейчас на нем штраф должен висеть за три каста заклинаний с расходом жизненных сил.

— Ага, — мрачно подтверждает Liriel, — минус 75 % к силе заклинаний на следующие 3 часа.

— Ой, я сейчас прикинула, — хихикая, произносит Татьяна, — это самый быстро убитый нашей партией босс. И одновременно босс, наиболее приблизившийся к убиению нашей

партии.

— А босс ли это, — усомнился Тирс, — как-то очень быстро он умер.

— Босс, — произнесла Эля, — ты прикинь, какая ментальная мощь нужна для взятия под контроль мага, с его-то сопротивляемостью.

— Да и здоровья у него, на самом деле, не так уж мало было, — поддержал её Кобальт, — ему критами в спину здоровья снесли раза в два больше, чем у меня всего есть. Для мистика, это просто немереный запас. Точно, босс.

Тирс хмыкнул, все еще пребывая в некотором сомнении, но всё окончательно разрешила Ракшаса, двинувшаяся проверить тело Наги на предмет дропа.

— Опа, тут диадема, — воскликнула Ра, — правда на ментальную магию, но красиваааа.

А у Артема, в момент прикосновения Ракшасы к телу Наги, выскочили надписи:

"Получен специальный предмет "Свиток возврата партии в город".

"Произошла автопривязка специального предмета "Свиток возврата партии в город" к лидеру партии "Артем".

"Произошла автопривязка специального предмета "Свиток возврата партии в город" к точке назначения город "Китеж".

Женская часть партии тем временем сосредоточилась на примерках диадемы, попутно проклиная гнусную Нагу. Ведь из-за остаточных эффектов от её дебаффов, ослабленный Liriel не смог сколдовать им ледяное зеркало в полный рост, пришлось довольствоваться маленьким — размером со спинку стула. Робкая попытка Кобальта прервать процесс примерок напоминанием, что свойства диадемы нужны только менталистам — мистикам, выбравшим направление разума, встретила жесткий женский отпор.

— Ты так об этом сказал, словно мы собирались эту диадему носить. Не мешай примерять, — отрезала Эля, — лучше посмотри на форумах цену, за которую диадему будем продавать.

Нокаутированный подобной логикой Кобальт отступил. Да что там Кобальт, в подобных ситуациях предпочли бы отступить даже существа, славящиеся невероятной отвагой в вопросе добычи ценностей, наподобие драконов или Артемова Хомяка.

Поэтому и Артем решил подождать, в конце концов, 5-10 минут не такая уж большая плата за поддержание морального климата в партии.

Наконец девушки вдосталь напримерялись, а Кобальт закончил сбор на форумах информации.

— Диадема, что нам досталась, — начал отчитываться он, — вещь хоть и редкая, но очень специфическая. Менталистов не так уж и много, ведь прокачка этого класса требует чрезвычайно больших затрат. Да и в группе "вагончиком" менталиста не прокачаешь — уровни набить можно, а вот умений не будет. Так что менталистов мало, зато они почти все весьма богатые. В результате у цен на вещи менталистов чудовищный разброс. Если не находится менталиста соответствующего уровня, которому нужна именно такая вещь — то цены падают в разы. Наша же диадема должна стоить в диапазоне от 6 до 20 миллионов ГК.

— Придется ставить на аукцион и смотреть на спрос, — подвела итог Мара.

После этого Артем сообщил партии о свитке, который у него появился в момент сбора дропа с Наги.

— Блин! — воскликнула Эля. — Это же специально для выхода из подземелья свиток. Их дают, когда нет возможности вернуться назад по подземелью. Ведь по правилам подсчета финальных бонусов группа, покинувшая подземелье, получает лучшую награду, чем та, что на момент истечения 24 часов все еще оставалась в подземелье.

— Ты хочешь сказать, — подхватила Татьяна, — что нам предлагают уйти из подземелья?

— Как так, — возмутился Кобальт, — у нас же еще почти семь часов времени и ответвление с нежитью не зачищенное!

Группа шустро кинулась обратно в пещеру, где они провалились. Как и ожидалось, никаких путей подъема наверх найти не удалось. Ракшаса отправилась обратно тщательно проверять стены туннеля и особенно комнаты, где партия была атакована боссом. Но больших надежд на обнаружение секретного хода никто не возлагал.

— Будь там секретный проход, — озвучила общие мысли Эля, — свиток возврата бы не дали.

Как и ожидалось, ничего нового Ракшаса не нашла. Арионовцы тоскливо созерцали отвесные стены. Покидать подземелье, зная, что там остался еще солидный неисследованный кусок, никто не хотел.

— Ра, — спросила Шумелка, — а если тебя как-нибудь по особому оббафать или зельями напоить, ты все равно наверх залезть не сможешь? У нас много разных зелий нападало, пока по подземелью шли и на ловкость тоже.

— Не, — вздохнула Ракшаса, — не поможет. Тут расстояние до верха минимум в три раза больше, чем моих умений перемещения по сложным поверхностям хватит. Тут даже гранд-мастер бы не залез. И камень, вон какой — идеально гладкий.

— Дааа, — вздохнул Кобальт, — явно спецом стены такими сделаны, чтобы не выбраться было. В остальном подземелье нигде подобного камня больше нет. Он мало того, что гладкий, отполированный, так еще и очень твердый. Наверняка, что бы не могли выбраться те, у кого маунты навроде гигантских скорпионов или многоножек, способные по стенам лазить. А летающие маунты могут летать только на поверхности, в помещениях и пещерах это умение не работает.

— Эля, маунты!!! — закричала Мара. — Помнишь?

— Точно! — подхватила Эля, — как хорошо, что мы тогда решили из-за такой мелочи не писать петицию, — после чего повернувшись к остальным, продолжила. — Сейчас будет акробатический трюк с нашими слизнями!

Дальше, после некоторых маневров Мара и Эля расположили своих слизней крестом одного на другом. Впрочем, не смотря на высоту туши слизня где-то в метр восемьдесят, в центре пересечения высота получилась всего два метра двадцать сантиметров. Все же туши слизней, это вам не бетонные столбы, под весом они расплющились и раздались в стороны. Невзирая на разочарование партии, Мара с Элей потребовали от остальных Арионовцев, загонять своих слизней поверх креста. На все расспросы многозначительно отвечая: "Потом сами увидите". Через пять минут эпический холм из восьми слизней был воздвигнут, хотя его суммарная высота все равно оставалась метра 3.5–4 метра.

— А теперь, — шутливо красуясь, произнесла Мара, — Але гоп! "Корка из грязи"!

Слизень Мары, находящийся в самом низу, покрылся грязевой коркой, при этом обретя идеально цилиндрическую форму. Лежащая на нем куча из семи слизней, поднялась вверх метра на полтора.

— Теперь главное никому не двигать своих слизней! — сказала Эля. — Как только слизень тронется с места, корка растрескивается и больше не держит форму.

Слизень Эли, получив команду, тоже покрылся "Коркой из грязи", подняв лежащую на нем кучу собратьев вверх. Один за другим слизни покрывались "Коркой из грязи", вознося всю конструкцию ввысь. Как это сооружение не раскатилось в разные стороны, было не понятно, но похоже игровая механика продолжала считать тела слизней пружинисто сминаемыми и не склонными к раскатыванию, как карандаши.

Ракшаса, сказав, — Ну теперь точно можно забраться, — удивительно ловко стала карабкаться наверх конструкции. Девушка забралась на самый верх и совершила впечатляющий

прыжок, зацепившись за край провала. Там она подтянулась и, оказавшись на краю обломившегося пола, закрепила недлинную веревочную лестницу (увы, но подобные вещи были доступны только специфическим классам вроде "Ловкачей", да и их максимальная длина жестко регулировалась игровой механикой, в зависимости от уровня владельца и прокаченности соответствующих умений). Партия в темпе (ведь корка из грязи действует всего 5 минут) стала карабкаться наверх и подниматься по лестнице. Когда все оказались наверху, маунты были отозваны, и Арионовцы двинулись в сторону зала с развилкой. Путь до зала, в который в эту сторону прорубались два часа, обратно бегом занял меньше получаса.

Вопреки ожиданиям нежить никаких сюрпризов не преподнесла. Партия двигалась, конечно, медленнее, чем при прохождении пещер с пресмыкающимися, так что Арионовцам потребовалось почти 3.5 часа на прохождение, но вот впереди последний зал. Большой зал с хорошо обработанными стенами и барельефами. Точная копия того, с проваливающимся полом. В этот раз Ракшаса потребовала, чтобы партия не заходила внутрь, пока она не обшарит весь зал на предмет тайников. Нашла целых два, один в полу, другой в дальней стене. Группа порадовалась, и только сама Ракшаса, почему-то расстроилась.

Дальше, по просьбе Liriel(я), стали загонять в зал слизней. Liriel желал проверить свою теорию с побиением врагов, падающими сверху слизнями. Слизней расположили по воспоминаниям о расположении мобов в предыдущей пещере под проваливающимся полом, авось на кого-нибудь, да упадут. Размещенные в зале многотонные слизни, подтверждают теорию, что пол ломается вовсе не из-за давящего веса, а именно по факту нахождения в зале всех игроков, проходящих подземелье.

Но вот все расположено на местах, Мара заканчивает накладывать на партию специфический и от того редко применяемый (из-за экономии маны) бафф, на снижение урона при падении с высоты. Группа заходит в зал, как только последний игрок удаляется на пару метров от входа, раздается знакомый треск, и Арионовцы вместе с обломками пола рушатся вниз.

Эксперимент Liriel(я) частично удается — упав сверху на моба, слизни хоть и не убивают, но зато сносят ему ровно половину здоровья. А учитывая, что слизень имеет габариты 5 метров в длину и метр восемьдесят в ширину, то под град из восьми слизней попало не мало мобов. Причем моб, которому снесли сразу половину здоровья, естественно агрился на слизня, а не на игроков и это было очень хорошо. Очень. Ведь в отличие от

подземелья с Нагой, из этого зала не было выходов. Конец подземелья. И естественно, как и положено в конце — босс.

"Не мертвый гном шахтный мастер", — успел прочесть надпись над боссом и удивиться Артем. "Не-жизнь" явно разрешила гномьи проблемы с ростом — "Не мертвый шахтный мастер" имел два метра в высоту и столько же в ширину.

Бафф на уменьшение урона от падений, не только снизил потери здоровья до вполне приемлемых 15–25 %, но и уменьшил вероятность оглушения — из девятерых игроков только четверо получили оглушение при падении.

Артем не успел порадоваться тому, что Кобальт не был оглушен, как подскочивший к танку гном, дважды огрел того молотом, и над Кобальтом появился значок оглушения. Еще несколько ударов, и к нему добавился значок кровотечения, а не получающий новых агро скиллов от танка гном, переключился на Артема. На втором ударе гнома Артем получил кровотечение, а на четвертом — оглушение. Тут бы ему и пришел конец. Одна, Эля, при оглушенной Шумелке и Маре, никак бы не справилась с лечением, но по счастью Liriel, переагрил босса. Впрочем, это было не удивительно — иссохшаяся немертвая плоть имела 37.5 % резист к рубящим ударам, зато слабость к огню. Сам Liriel умел думать очень быстро, поэтому, едва увидев направившегося к нему босса, сразу бросился бежать. Хоть зал был и большой, но все же, для забегов места не хватало. При поворотах гном настигал мага и успел трижды ударить. Два удара принял на себя, благодаря перку "защитник" слизень, зато единственный, прошедший непосредственно по магу, снял тому сразу 70 % здоровья.

Очнувшемуся Кобальту пришлось кинуть 4 агро скилла, прежде чем ему удалось переключить гнома обратно на себя.

— Лир, займись мобами недобитками, — закричала Эля, — босса не бей, пока танк на себя агро не накопит. Тебя под атакой босса отлечить полюбому не выйдет.

Постепенно добили последних мобов, продолжавших обижать слизней, и вся партия, наконец, сосредоточилась на боссе. Предложение Liriel(я) попробовать сшибить босса "перекатом" было отвергнуто. Перекат решили отложить до той поры, когда у босса здоровье подойдет к 10 %.

Когда здоровье босса упало меньше половины, он нанес круговой удар молотом, сразу оглушив танка и всех четырех, находившихся рядом ДД. Особенно неприятно, что босс стал повторять этот удар раз в минуту, оглушая всех находящихся поблизости на 6-18 секунд. С учетом регенерации босса, ДПС партии упал практически вдвое.

Когда же здоровья у босса осталось меньше 10 %, Кобальт заорал:

— Даже не хочу знать, что у него за вторая спец способность! Лир, я разворачиваю гнома к тебе боком, пускай слизня "перекатом"!

— Только осторожно! — подхватила Эля. — Наших не задень!

Катящийся слизень опрокинул "Не мертвого гнома", снеся ему 5.5 % здоровья. Все кинулись бить рухнувшего и оглушенного босса, стараясь не дать ему подняться. И все-таки не успели. Вскочивший на ноги босс, с силой ударил молотом по земле, и выскочившие из пола каменные штыри снесли всем, находящимся в зале по трети здоровья. Даже слизни с их чудовищным запасом потеряли ровно по трети хитов.

Не останавливаясь на достигнутом, "Не мертвый гном" начал третий спец-удар. Перехватив молот двумя руками, он поднял его высоко вверх и… по счастью, что должно быть дальше партия не узнала — очередной огнешар от Liriel(я) снес последние хп боссу.

Вот, наконец, "Не мертвый гном" рушится на землю. Партия кидается смотреть дроп.

А Артем созерцает возникшие опять сообщения:

"Получен специальный предмет "Свиток возврата партии в город".

"Произошла автопривязка специального предмета "Свиток возврата партии в город" к лидеру партии "Артем".

"Произошла автопривязка специального предмета "Свиток возврата партии в город" к точке назначения город "Китеж".

— Кирко-молот гномов проходчиков! — восторженно кричит, увидевший добычу Кобальт. — Вот почему у него, то оглушка выдавалась, то кровотечение! Удар стороной молота дает стандартный урон, но при этом 25 % шанс оглушения, зато удар стороной кирки — удвоенный урон, с большим игнором брони и шанс вызвать кровотечение! Вот это вещь!

— Вообще повезло, — произносит Мара, — с каждого босса выбили по предмету, хотя даже с 8 кратным бонусом за первое прохождение шанс выбить предмет с простого босса подземелья не больше одной десятой.

— Мне скорее кажется, — говорит Кобальт, — что это не просто "первое", а "самое первое" прохождение подобного подземелья с 64 кратным бонусом.

— Вот и я так думаю, — поддерживает его Эля, — раньше я про боссов менталистов никогда не слышала.

— Ага, — говорит Артем, — я вообще склонен заподозрить тестовый ИскИн в специальном "подкидывании" нам этого подземелья. Сначала локация возникла несколько высоковатого,

для нашего Китежа уровня, теперь вот дроп двух предметов с подземелья, тут вероятность даже на один предмет с подземелья, процентов десять всего.

— Нуу, — говорит Кобальт, если это и впрямь "самое первое" прохождение подземелья, то все нормально, шанс выбить предмет с босса должен быть процентов 70–80.

— Вот-вот, — подхватывает Эля, — и по мысли разработчиков игрокам должен повстречаться только один босс. То, что мы "съели" обоих боссов — исключительно наша хитрость.

— Даа, — продолжает мысль Артем, — а бета тесты для того и нужны, что бы выловить подобные хитро-попости до того, как локацию увидят широкие массы игроков.

— Ладно, — говорит Татьяна, — чего мы напрягаемся? Подозреваем ИскИн, что он к нам слишком хорошо относится? Даже если правда, это далеко не повод для паники, — закончила девушка и показала язык.

После просмотра форумов, кирко-молот оценили в 11 миллионов ГК. Партия договаривается, что его в долг выкупает Кобальт, благо оружие одноручное и прекрасно ему подходит.

Добычи из тайников набежало примерно на 880 тысяч ГК каждому, что тоже наводило на мысли о "самом первом" прохождении подземелья. А ведь еще был и дроп с мобов. Опыта было набрано на 4–4.5 уровня, так что к концу прохождения Ракшаса была 55 уровня, Артем, Кобальт, Мара и Эля — 54, а Liriel, Татьяна, Тирс и Шумелка — 53 уровня.

Ракшаса в последний раз осмотрела зал на предмет тайников, и партия решила выходить из подземелья. Убедившись, что ничего сделать, посмотреть или испытать не забыли, Артем активировал свиток, переносящий партию в Китеж.

А у игроков партии возникли системные сообщения:

"Результаты прохождения подземелья "Пещеры под Змеиным Холмом":

Уничтожено противников 100 %. Бонусный коэффициент опыта +50 %.

Обнаружено тайников 98.4 %. Бонусный коэффициент денег + 35 %.

Уничтожено боссов 200 %. Бонусный коэффициент предметов — 50 %"

— Это как? — первой сообразила, возмущенная Мара. — Что это за хрень "Бонусный коэффициент предметов МИНУС 50 %"!!??

— Кирко-молот на месте! — проверил свою прелесть Кобальт.

— Диадема тоже, — с небольшим запозданием доложила Татьяна.

— Точно, "самое первое" прохождение! — сказала Эля. — Мы

убили 200 % от максимально возможного (по мнению разработчиков) числа боссов, и проглючившая система подсчета бонусов, ушла в минус. Теперь у нас столько всего есть для написания петиции-отчета!

— Да уж, — согласилась Мара, — теперь мы им напишем в трех томах!

И две девушки стали активно обсуждать будущий отчет.

— Я так и чувствовала, — грустно вздохнула Ракшаса, — 63 тайника всего нашли. Как раз одного не хватило до столь любимого разработчиками числа 64. А ведь 98.4 % — это как раз 63/64. И я даже догадываюсь, где остался пропущенный тайник. В стене зала с падающим полом, перед Нагой. В таком же зале со стороны нежити было два тайника — один в полу, другой в противоположной от входа стене. Те, что у нежити я вскрыла, а вот у Наги не успела…, пол рухнул, и тайник в стене навсегда остался недоступен.

Девушку стали успокаивать, говоря про непреодолимые обстоятельства, но все равно она, похоже, восприняла результат 63 из 64, как свою профессиональную неудачу.

— Блин! Трети уровня не хватило моему Граниту до сорокового и перка "защитник", — воскликнул Кобальт.

Все кинулись проверять своих слизней и убедились, что им осталось от половины до трети уровня до 40.

Артем же глянул в инвентарь и сообщил Эле с Марой, обсуждающим грядущую петицию-отчет:

— Упомяните там, что у меня от боссов остался один свиток возврата партии в город.

— Странно, — сказала Эля, — такие вещи должны сами исчезать по окончании подземелья. Даже если бы мы остались в подземелье, свиток бы исчез в момент истечения 24 часового срока существования подземелья.

— Похоже, в случае выхода из подземелья с помощью свитка, исчезновение свитка из инвентаря не было прописано, — подхватила Мара. — Ведь свиток итак разрушается при использовании, никто ж не думал, что у нас два свитка окажется.

И девушки снова вернулись к обсуждению текста петиции.

Артем же с Татьяной двинулись на центральную городскую площадь — размещать, как и было заранее договорено, диадему на недельный аукцион.

Через пятнадцать минут с ними связался Змей, пригласив их в чат, где уже был Тирс.

— Раньше я об этом не говорил, пока не ясно было, появится ли у слизней перк "защитник", дабы не отвлекать понапрасну, — начал рассказывать Змей. — У вас есть возможность гораздо раньше перейти с класса "Воин" на следующий класс "Ветеран".

— Так ведь "Ветеран" доступен только со 146 уровня, — воскликнул Тирс.

— В том и суть идеи, что бы получить класс раньше, — продолжил Змей. — Для вас это фактически означает +12.5 % прироста к вашим базовым, силе, выносливости, ловкости и скорости сразу. Есть несколько способов получить класс "Ветеран" досрочно, все они связаны с испытаниями, и для успеха испытаний потребовалось бы маленькое состояние, вложенное и игровые вещи. Для вас это все имеет шанс заменить слизень. Одно из испытаний — пережить удар ветерана-инструктора 160-ого уровня. Слизень с перком "Защитник" такой шанс дает.

— Странно как то, — удивилась Татьяна, — ведь не так уж и мало маунтов имеет перк "Защитник". Неужели никто раньше до этого не додумался, и разработчики не пофиксили?

— Простой маунт не подойдет, — ответил Змей, — перк "Защитник" позволяет принять на себя не больше урона, чем есть здоровья у маунта. Если у маунта 500 здоровья, а удар нанесен на 5.000 урона, то при срабатывании перка, маунт 500 урона на себя и примет, а остальные 4.500 все равно получит хозяин. А вот ваши слизни, с их безумным количеством здоровья, как раз могут пережить удар воина 160-ого уровня. Нужно только выбрать ветерана-инструктора с крушащим оружием, к которому у слизней сильный резист. Я вам кидаю ссылку на этот вариант "пережить удар ветерана-инструктора 160-ого уровня", а дальше

вы уж сами.

На этом Змей закруглился и покинул чат.

Оставшиеся стали просматривать информацию.

— Вот черт, — воскликнул Артем, — необходимо иметь в игре статус отслужившего в армии, хотя бы минимальный срок. Хотя с другой стороны — награда стоит месяца усилий.

Остальные с ним согласились, и все трое покинули чат. У Татьяны и Артема сегодня больше играть желания не оставалось — сказывался откат напряжения при прохождении подземелья, и они вышли из игры. Татьяна отправилась готовить ужин, а Артем потянулся и произнес:

— Все же придется заняться армией.

Встрепенувшийся при этой фразе хомяк, отвлекся от подсчета долей в дропе и с придыханием произнес:

— Мы будем военными интендантами! — и в его глазах отразились, уходящие в бесконечность, стеллажи армейских складов.

— Почему интендантами?! — удивился Артем.

— А кем же еще!?! — ничуть не меньше удивился хомяк.

— Эх, хома, хома, — пожурил его Артем, — всё-то у тебя мысли об имуществе да деньгах.

— А о чем еще думать? — Не принял критику хомяк. — В конце концов, весь наш мир, все наше общество так и называется: Общество п…, как же там было? Мир потре…. А, вот вспомнил: Общество потреблядства!

*****

Фрагмент лекции.

… и так, главной проблемой в общении с другими цивилизациями является разная логика.

— Что, молодой человек, вы сказали? Логика одна? Должен вас разочаровать — логик много! Более того, логик много не только в масштабах галактики, логик много даже в пределах единственной нашей планеты. Могу показать это на примерах.

Япония, март 2011 года. Авария на АЭС Фукусима, которой предшествовало чудовищное по разрушительности землетрясение и мощнейшее цунами.

А теперь вопрос: — Что произошло бы с курсом рубля, случись подобное в России? О, вижу, вы все представили, насколько бы упал курс рубля.

А что же произошло после того землетрясения в Японии? Курс йены стал стремительно… РАСТИ. Правительству Японии пришлось прибегать к финансовым интервенциям, чтобы не допустить слишком большого вздорожания йены. Но, как же так, спросите вы? Ведь с точки зрения логики российского бизнеса, в

подобной ситуации необходимо выводить средства из национальной валюты, стараясь максимально "навариться" на кризисе. Ведь это такая возможность для тех же банков: Брать займы в национальной валюте у Центробанка (возможно даже под предлогом "восстановления"), сразу же их конвертировать, тем самым сбивая курс, что позволит потом, проведя обратный обмен валюты, вернуть Центробанку намного меньше, чем было взято.

А как среагировал японский бизнес? Вместо того, что бы пытаться "навариться" на кризисе, японский бизнес стал массово изымать свои иностранные инвестиции и возвращать средства в Японию, направляя их на восстановление разрушений.

В чем же разница логики, если в одинаковых условиях происходит диаметрально противоположная реакция?

Назовем вещи своими именами: В России заметная личность, назвав себя патриотом своей страны, автоматически подвергается шельмованию, так называемой "свободной" прессой. И, не смотря на постепенно снижение влияния этой категории СМИ, зачастую лучше оказаться некрофилом или людоедом, чем патриотом России.

В Японии же принципиально другое отношение к патриотизму, к своей родине. Более того, лицам или организациям, кто вздумает издеваться над идеей патриотизма к Японии, придется полностью забыть о каком-либо авторитете или влиянии в стране.

Конечно, наивно считать, будто все поголовно бизнесмены или банкиры откажутся от заработка на кризисе из-за патриотизма. Однако, даже самый корыстный банкир, осознавая, что его действия категорически не встретят понимания среди населения, и в течение короткого времени он останется без клиентов и вкладчиков, предпочтет не усугублять кризисные моменты страны ради личной прибыли.

Столь разное отношение к идее патриотизма сложилось во второй половине 19 века. Во многом Японии было легче — под боком находился Китай, и вполне наглядно было видно, что там творят распространители "Свободы, равенства, братства" из Лондона, Парижа, Вашингтона. Персоны вроде Герцена в Японии появиться не могли. Глядя на таблички "Собакам и китайцам вход запрещен", трудно поверить, что их авторы финансируют революционную деятельность в твоей стране из любви к свободе и равенству. Соответственно, не появилось и идей, что быть патриотом позорно, а благородно всячески вредить и гадить своей стране, дабы потом, после её краха, под мудрым руководством Лондона или Вашингтона, строить самое лучшее в мире общество.

Японцы же твердо понимали — под мудрым руководством Лондона или Вашингтона, уже Токио или Осака украсятся табличками "Собакам и японцам вход запрещен". Так что японцы стали учиться у запада, но вовсе не тому что им рассказывали "просветители", а их реальным действиям. Как результат Япония сама превратилась в хищника того же толка, что и Англия или США. И не смотря на поражение во второй мировой, во многом вызванное неудачным выбором союзников, Япония сохранила общество намного более здоровое и патриотичное, чем Россия, интеллигенция которой слепо смотрела в рот западным "просветителям", игнорируя их реальные неблаговидные дела.

Впрочем, довольно об отличиях логики разных наций. Даже внутри одной нации, различные группы могут иметь разную логику. Пример:

Отряд солдат перемещается в зоне боевых действий по лесу. Лейтенант командует: "Ложись". Задача солдат лечь как можно быстрее, фактически упасть, лишь самую малость, смягчив падение. Причем упасть прямо там, где находятся, невзирая на то, что оказалось внизу: лужа, муравейник, коровья лепешка. Думаю это всем понятно, — испачканная форма это несопоставимо мало, с вероятностью получить пулю или осколок. Но при этом, мгновенно упасть, выполняя команду "ложись", нужно еще и уметь. Причем умение должно быть сразу двух категорий — и физическое умение падать и психологическая готовность упасть в любую грязь. И обе части умения нужно предварительно тренировать. Заметьте, психологическую готовность, мгновенно упасть в любую грязь, большинству необходимо тренировать ничуть не меньше, а то и больше, чем физическое умение падать.

Вроде бы все что я объясняю, понятно и очевидно, не так ли? А теперь взглянем с другой стороны:

Сержант/прапорщик/офицер подводит новобранца к большой луже и следует череда команд лечь/встать, время от времени прерываемая "слишком медленно, быстрее".

Обе стороны еще и злятся друг на друга. С точки зрения солдата, над ним просто издеваются заставляя раз за разом плюхаться в грязь. С точки зрения офицера, перед ним солдат который не умеет и при этом не желает учиться, вещам которые с большой вероятностью спасут ему жизнь.

Произошло столкновение двух логик. Гражданская логика, которой продолжает мыслить новобранец, не видит в происходящем смысла. Зато с точки зрения военной логики, смысл невероятно прост и очевиден и вовсе не нуждается в объяснениях. Стороны не понимают друг друга и убеждены во взаимной тупости.

Представим на минутку, что я пропустил первую половину данного примера и начал сразу с офицера заставляющего рядового раз за разом падать в лужу. А теперь положа руку на сердце, сколько из вас, сочло бы этого офицера, просто тупым садистом, измывающимся над рядовым? Вот-вот, непонимание логики другой стороны приводит к убежденности в её полной тупости. Причем это взаимно, не только большинство гражданских, полагает военных "тупыми солдафонами", но и военные искренне удивляются "тупости" штатских, не понимающих очевидных (для военной логики) вещей. Отсюда кстати и тот факт, что большинство армейских инструкций, написаных для пришедших с гражданки, выглядят так, словно предназначены для полных даунов.

— Что, скажите и у шагистики есть смысл? — не выдержав, восклицает парень из третьего ряда.

— Вы имеете в виду строевую подготовку? — улыбнувшись переспрашивает лектор. — Представьте себе, да, у нее тоже есть смысл и он вовсе не только в парадах. Хотя и парады тоже имеют не малый психологический смысл, причем влияющий не только на армию, но и на большую часть страны, ну да сейчас не об этом.

Я так понимаю, смысл вопроса: Зачем строевая подготовка частям, у которых вероятность один к миллиону, учавствовать в параде где нибудь в Москве, Париже или Вашингтоне?

Для большей ясности начну несколько из далека. Данный эффект стал особенно заметен с изменением войн в начале двадцатого века. Окопные войны, сидящий в окопе солдат видит хорошо если нескольких соседей, а то и вовсе никого из своих. Потом вражеская атака и перед солдатом толпа врагов, бегущих на такого одинокого его. Нет, разумом то он знает, что там за изгибами окопов, другие бойцы его отряда, но чувствует себя все равно одиночкой против целой толпы врагов. Зачастую подобное приводило к тому что обороняющиеся, даже имея численный перевес, обращались в бегство. Просто потому что каждый солдат ощущал себя одиночкой против целой толпы врагов.

Естественно с хорошо обученными частями подобное не происходило. Их солдатам не обязательно было непосредственно видеть рядом других бойцов своего подразделения, что бы ощущать себя частью отряда. Перед армиями разных стран встал вопрос — какая же часть военной подготовки максимально быстро и эффективно позволяет солдатам ощутить себя единым отрядом, а не толпой одиночек. Да, как вы наверное уже догадались, это именно строевая подготовка.

Вообще у человека при более менее продолжительном нахождении в тесной группе меняется психология и

мировосприятие. Такое заметно например у футбольных болельщиков, большая масса людей, ощутив себя единым целым, да под напором общих эмоций, начинает вести себя так, как они по отдельности бы и не подумали. Правда эффект "футбольных фанов" совсем не то, что требуется армии, ведь ощущение не контролируемой силы, порождает чувства агрессивности и вседозволенности. Другое дело строевая подготовка, конечно чувство общности она порождает гораздо медленнее, чем эмоциональные всплески болельщиков, но зато на выходе получается ощущение дисциплинированной силы.

*****

Проснувшись на следующее утро Артем сразу кинулся в игру — проверить почту на предмет ответа на петицию-отчет.

Привычно пропуская стандартные благодарности, Артем наконец дошел до сути:

… по итогам вашего группового отчета, о прохождении и обнаруженных логических не стыковках в подземелье "Пещеры под Змеиным холмом" вам предоставляется вознаграждение: "Кольцо Хитреца" модифицируется в "Кольцо большого Хитреца"

— Шанс уворота и скорость бега +12.5 %. 18.75%

— Скорость роста умений и опыта +6.25 % 12.5%

— Репутация у NPC +25 %. 31.25%

— При нестандартном исполнении заданий, вариативное увеличение вознаграждения от +0 до +400 %.

Рекомендовано к использованию с 40 уровня.

Кроме того произведен перерасчет "Результатов прохождения подземелья "Пещеры под Змеиным Холмом", изменения:

1) Все игроки партии получают достижение "Ловкий" — Базовая ловкость персонажа +6.25 % навсегда.

2) Бонусный коэффициент предметов +50 %. Из списка возможных предметов дропа с боссов, партией выигран предмет "Боевой крис Наг". Предмет помещен в банковскую ячейку лидера партии.

Прочтя последнюю строчку Артем выбрал "подключится к парти-чату" и на него обрушились голоса уже проснувшихся Мары и Ракшасы, жаждущих как можно скорее лицезреть выигранный крис. Точнее даже не сам крис, а его возможный магический бонус — так как крис выигран из списка дропа с боссов, то он может иметь дополнительное магическое свойство. Характеристики то стандартных "Боевых крисов Наг" Мара с Ракшасой уже посмотрели раньше в игровой энциклопедии. (Причем Ракшаса от увиденного почти впала в экстаз) И вот через пять минут, все трое любовались полученным крисом, таки имеющим дополнительное свойство "Шок"

"При успешном ударе шанс 25 % нанести рану, вызывающую болевой шок и парализующую противника на 1 секунду. Действует только на способных испытывать боль противников."

— Всего одна секунда шок?! — неприятно удивился Артем.

— Да уж, не густо. — поддержала Мара.

— Вы ничего не понимаете! — возмутилась Ракшаса. — Это же кинжал! С умением на кинжалы уровня "Мастер", как у меня, будут два удара в секунду! Будь второй такой же в пару — вообще можно было бы держать в постоянном параличе, любого не имеющего сопротивляемости к "Шоку".

— Ну совсем сопротивляемости к "шоку" не имеют только маги и мистики, да и уних может быть, от свойств снаряжения. — сказал Артем.

— Все равно, это убер-свойство, — продолжила Ракшаса, — да с таким…

— Так, желающий выкупить кинжал, похоже найден. — Мара улыбнулась страстной речи Ракшасы.

— Если вы согласитетсь подождать часть денег — сразу у меня всей суммы нет… — начала Ракшаса.

— Согласятся-согласятся, — раздался голос приблизившейся к троице Эли, — пусть только вздумают не согласиться!

Стали подтягиваться и остальные члены партии, никто не возражал против того что бы Ракшаса, частично в долг выкупила крис. Оценили его в 6.5 миллионов ГК, все же кинжалы, как парное оружие каждый стоил дешевле. Впрочем с учетом, что их требовалось два, уже парой они обходились обычно дороже, других видов оружия того же уровня.

Закончив разбираться с крисом все в девятером отправились делать магам квест "Контроль магии" 40 уровня, для чего требовалось пройти "Небесный Замок" 60 уровня. Локацию 60 уровня прошли буквально влет, всего за два часа и 16 минут, ведь после получения еще и бонусного опыта за "Пещеры под Змеиным холмом" уровни в партии поднялись до 55–57, да и сразу 9 игроков в партии, вместо стандартных 8 — это заметный прирост урона.

— Ну вот, — сказал Liriel, — еще три дня назад, мы с такой опаской и осторожностью готовились к "Небесному Замку" 60 уровня, а сейчас прошли влегкую. Может попробуем сразу 68 уровня пройти?

Возражающих не было и партия двинулась в новый заход уже на против 68 уровней. В этот раз локацию проходили гораздо медленней, но реально опасных ситуаций было всего несколько, а в остальном — спокойное, ровное, хотя и весьма затянувшееся прохождение. Через 5.5 часов квестовая локация была наконец

пройдена, а маги и мистики группы, теперь могли использовать магию вплоть до 48 уровня включительно, без расходования на неё ингридиентов. Впавший в непомерный энтузиазм Liriel, стал намекать на квест 56 уровня, для чего требовалось пройти "Небесный Замок" с мобами 76. Однако тут его не поддержал даже самый рисковый экспериментатор в партии — Кобальт, категорически отказавшись лезть туда, до получения 64 уровня. Остальные высказались в том плане, что и 64 уровня может не хватить для локации 76. Все же вооружение партии соответсвовало примерно середине 70ых уровней, за счет чего компенсировалось десяти уровневое отставание самих игроков, от мобов 68ых уровней. А вот против мобов 76ых уровней уже превосходства в вооружении не будет, зато отставание самих игроков будет в двадцать уровней.

Следующие два дня партия посвятила поспешной проводке через "Небесный Замок" 68 уровня, тех немногих соклановцев и союзных бразильцев, кто достиг 48 уровня. Артем, Татьяна и Тирс докачивали своим слизням 40ые уровни и потом должны были уйти в старые игровые территории, дабы вступить там в армию на месяц, для получения статуса "отслужившего в армии", необходимого что бы взять воинский класс "Ветеран".

Остающиеся же в Китеже члены партии, займутся проводкой через более легкий "Небесный Замок" 60 уровня, клановых и союзных магов и мистиков 40ых уровней.

Конечно на месяц скорость развития партии Арион заметно снизится, но в долгосрочном плане это многократно окупится, за счет усиления трех основных ДД партии.

Вечером третьего дня Артем, Татьяна и Тирс вышли из клана и отправились за городские ворота. Короткое тройное пвп "каждый сам за себя" (в котором непонятно как победил Тирс). Впрочем Тирса в несколько ударов добил Кобальт. И вот все трое убитых возрождаются в ближайшей разрешенной для возрождения бесклановых игроков точке — уже в старых землях. (В Китеже установлено разрешение возрождаться только бойцам Анти-Сумерек и союзной бразильской "Сорокабы")

Большая часть пути таким образом преодолена, но все равно впереди еще почти четыре часа бега, до ближайшей территории, значащейся как часть одного из игровых королевств, где можно будет вступить в армию. (Мысль о телепорте стоимостью в 90 евро, привела к тому, что хомяк достал шелковую удавку и стал намекающее рассуждать, о том что даже у жаб можно перенять некоторые полезные методы взаимодействия с хозяином)

Трое Арионовцев объединились в партию для общего чата и стали обсуждать, ради чего имело смысл в игре служить в армии.

Самым эпическим из возможных бонусов было безусловно "Почетная отставка с правом ношения мундира". Ведь при поступлении в армию, игроку выдавались доспехи и оружие, причем снаряжение было масштабируемым — то есть растущим по мере роста уровней владельца. И хотя казенное оружие при увольнении из армии всегда исчезало, зато все масштабируемые доспехи была возможность оставить себе навсегда. Конечно доспехи не соответсвуют земному "мундир", но тут скорее всего особенность превода оригинального инопланетного понятия к наиболее литературному земному варианту. Естественно с этой темы обсуждение и началось.

— Эх, получить бы эту "отставку с правом ношения мундира". - мечтательно произнес Тирс. — Пусть оружие пришлось бы самому покупать, но все равно полный масштабирующийся комплект доспехов…

— Сдурел!? — возмутился Артем. — Это в пересчете на земное время 17 лет беспорочной службы. 17 лет!!! Да по 12 часов в день, без единого перерыва или выходного! Любой срыв, опоздание, нарушение дисциплины — и все, срок "беспорочной службы" нужно считать по новой. Вообще многие считают, что в игре армейская служба специально сделана так, что бы в реальности, при мысли о ней сразу накатывал ужас.

— В чистом виде подстава, — поддержала мужа Татьяна, — обязательно сорвешься за такой срок, большинство пробовавших срывались в течении полугода.

— А еще больше, сами решили плюнуть и прекратить мучиться, на первом же месяце. — продолжил Артем. — Так как поняли, что 17 лет такого режима не выдержать.

— Но ведь можно же и в усиленном варианте служить, 18 часов в сутки, вместо 12. - не сдавался Тирс. — в таком случае служба вдвое считается, всего 8.5 лет выйдет.

— Всего!?! — рассмеялась Татьяна. — 8.5 лет 18 часовй ежедненвной загрузки, без единого перерыва и слово "всего" — никак не могут произноситься вместе!

— Но ведь есть же те, кто выдерживает даже 18 часовой вариант службы. — не сдавался Тирс. — Ведь есть 23 человека, которые выдерживают 18 часовой режим "службы" в игре, с самого контакта и это только о которых известно, написаны статьи.

— Вот только из этих 23 человек, 16 в реальности парализованные, еще трое имеют другие заболевания, вынуждающие лежать на больничной койке, двое — заключенные с пожизненными сроками. — прокомментировал Артем. — Причем заметь, даже из этих категорий остались единицы, хотя

пробовали в сотни раз больше. Потому что большинству во первых, не хватает 6 часов на сон и либо постоянный недосып в течении месяцев, в конце концов приводит к нервному срыву, либо не достающий сон пытаются добирать во время игровой "службы", на чем в конце концов попадаются. Во вторых — невероятная скучность и бессмысленность большинства заданий, при отсутствии доступных проверке результатов, что приводит к постоянному соблазну схалявить на их выполнении, на чем тоже в конце концов попадаются.

— Попавшиеся на нарушениях могут начать по новой, точнее даже не начать, а продолжить — не сдавался Тирс. — Ведь за мелкие и средние нарушения, прерывается отсчет "беспорочной" службы, но сама служба может продолжаться, что бы выгнали, или сочли дезертиром, нужны очень серьезные нарушения.

— Речь то не об этом, — произнесла Татьяна, — а о том, что не ограниченному в передвижениях человеку, практически не реально выдержать требуемые условия игры, такой долгий срок. Даже намертво привязанные к одному месту люди, в большинстве не выдерживают.

— Да понимаю я это. — ответил Тирс. — И вовсе даже не планирую на такое замахиваться. Что 17. что 8.5 лет, для меня все равно не реально… но помечтать то можно!?

— Ну да, помечтать всегда приятно, — согласился Артем, — Мы по сути и среагировали то так бурно, потому что сами о подобном мечтали. Ну и испугались немного за тебя: вдруг ты решишь угробить пол года — год на безуспешные попытки.

— Да нет, — ответил Тирс, — я же читал на клановом форуме, статью-анализ Змея во вопросу "армейской службы" в игре. Он там все точно просчитал, в том числе и практически нереальность получить достижение "Почетная отставка с правом ношения мундира", для не привязанного к одному месту человека. Без чудовищных ограничений в реальной жизни, так сосредоточиться на игре, на столь долгий срок — нереально.

— А если кто-то все же сможет, — произнес Артем, — то я бы не хотел оказаться рядом, с подобным психом.

— Нам вот месяц нужно выдержать в 18 часовом режиме "службы", — сказала Татьяна, — и не шизануться.

— Ну нам то куда проще, — ответил Артем, — нам высшая категория отставки не требуется, так что можем позволить себе за этот месяц попасться на двух мелких, или одном среднем нарушении.

— Постой, — удивился Тирс, — какие категории отставки?

— Вот так большинство, — ответил Артем, — кидаются читать про самое ценное, что можно получить и этим

ограничивается, а более скромными вариантами интересуется едва ли четверть.

— Хорош занудствовать, — изобразила символический подзатыльник Татьяна, — рассказывай, мне тоже интересно.

— Ладно, ладно, только ногами не бейте! — изображая страх, воскликнул насмешливо Артем. — Всего возможны пять статусов с которыми покидают армейскую службу: 1. Дезертир — полный мрак, не возможность восстановиться и осложнения в дальнейшей игре со всеми не криминальными НПСями. 2. Выгнан с позором — более легкая версия первого, но по крайней мере есть возможность (тяжелая и долгая) со временем восстановить потерянную репутацию. 3. Отставка — нейтральное. 4. Почетная отставка — набор плюшек, в зависимости от срока службы. 5. Почетная отставка с правом ношения мундира — самый наивысший вариант, о нем мы уже говорили.

Нам вполне достаточно отслужить месяц и не скатиться до "Дезерира" или "Выгнан с позором". Потому собственно "служить" лучше сразу в "двойном" режиме — по 18 часов в день. Зато только один месяц вместо двух по 12 часов в день. За месяц недосып катастрофический размер не примет, да и в пол глаза можно будет чуток подремывать — два мелких нарушения в месяц мы можем себе позволить, ну или одно среднее.

Да, еще — время от времени игра будет создавать ситуации с выбором: Не попадитесь! Ситуации всегда генерируются такими — или действовать строго по уставу и правилам, при этом ощущать себя мразью, или по человечески, но при этом обязательно нарушить устав. При этом нарушение, на первый взгляд должно остаться незамеченным, но всегда следует проверка и все всплывает. Потом, хорошо если отделаешся "Выгнан с позором", а не "Дезертиром".

— Об таком я читал, — подхватил Тирс, — писали, что часто после таких ситуаций достижения дают, в зависимости от выбора. У долго "служивших" такие списки достижений бывают — закачаешься.

— Скорее у ОЧЕНЬ долго "служивших", — заметил Артем, — ситуации с выбором бывают далеко не каждый месяц, между эвентами или войнами вообще годы проходят, так что большую часть времени игровая армейская служба дикая скука. В общем похоже на реальность, но очень гипертрофированно. Причем нарочно сделано так, что совершать нарушения можно, а для "служащих" в 18 часовом режиме — фактически нужно, что бы не свихнуться. И процентов 98 нарушений, так и останутся не замеченными, но с учетом требуемых длительных сроков службы, для более-менее серьёзных плюшек — попадешься обязательно.

Вскрывайся нарушения 100 % — и игроки бы держались куда более стойко, зная что нарушение автоматически равно провалу.

Так за обсуждением все трое продолжали бег. Единственное случившееся событие — напавший ПК лучник. Судя по урону — уровней 64+. С двух выстрелов он снес Артему 76 % здоровья, а потом помер от одного "броска копьём" первой подбежавшей на дистанцию броска Татьяны. Дропа к всеобщему разочарованию не оказалось.

— Голым ПКашил, — огорченно произнесла Татьяна, — с одним "обезопасенным луком". Потому и помер с одного удара и дропа поэтому не оказалось.

Группа добралась до намеченного города и разошлась спать — завтра предстояло вступление в местную армию и первый 18 часовой день "службы". А потом еще целый игровой месяц (32 суток) таких же.

Первый день армейской "службы" начался с похода на склад и получения комплекта масштабируемого снаряжения.

— Блин, да оно же по качеству на восемь уровней меньше, чем мой уровень! — возмущенно воскликнул Тирс.

— Ага, — спокойно прокомментировал Артем, — это же рядовое армейское снаряжение, а не редчайший дроп, в котором свойство "масштабируемое" бывает у предметов минимум артефактного класса. Мы сейчас новобранцы и снаряжение хоть и масштабируемое, но всегда будет на 8 уровней меньше нашего текушего. Станем рядовыми — разница уменьшится до 6, капралами — до 4, сержантами — до 2 уровней и так далее. Впрочем это для нас не имеет значения, нам собственно и нужно 2 месяца простой службы или месяц в двойном режиме, что бы стать рядовыми и уйти в отставку, получив статус "отслуживший".

— Такой облом, — огорчился Тирс, — выходит полюбому военное снаряжение будет фигней, хоть и масштабирующейся.

— Вовсе нет, — утешил его Артем, — на сержанте то звания не заканчиваются, уже младший лейтенант получит снаряжение своего уровня и с первыми магическими свойствами. Дальше прогрессия та же — новое звание +2 к уровню снаряжения, относительно уровня персонажа, причем каждый раз все лучшие магические свойства.

— Кстати, я читала статью, — подхватила Татьяна, — недавно двадцать четвертый разумный в игре получил звание генерала, вот там доспехи так доспехи. Почти два века к этому шел, так самое смешное — в отставку выходить не собирается.

— Думаю это тот случай, когда 'маска' прирастает к лицу, — произнес Артем, — столь долго задротствовал на пути к силе, что когда достиг, уже забылось или стало не важным, то ради чего

нужна была сила. Остается только намертво прилипшая 'маска' — набор силы ради силы.

— Там еще сказывается эффект разных, не совпадающих по срокам шкал награждения, — добавила Татьяна, — по одной звания, по другой медали, по третьей выслуга и так далее. Получил по одной шкале, то что планировал, глянул — а по другой уже 90 % времени прошло, так и тянет недостающие 10 % добить, а там и по третьей уже скоро — и её тоже нужно и так постоянно.

— Вот чего я не понимаю, — воскликнул Тирс, — так это игровых орденов и медалей, их же в слот амулета одевать нужно, а сами они почти всегда намного слабее амулетов доступных игроку. У меня до сих пор полученная на ивенте медалька валяется бесполезно.

— Так ордена и медали можно ВСЕ одевать одновременно, — пояснила Татьяна, — они все сколько их у тебя ни есть, займут только слот амулета. Зато бонусы их плюсуются, так что одну медальку носить бессмысленно — почти гарантированно даже посредственный амулет будет лучше, а вот если орденов/медалей много…

Наконец армейское снаряжение было получено и все трое стали заменять те части, что у самих были хуже. По счастью игра в армии, не требовала ношения строго выданного снаряжения — если есть собственное лучше качеством, можно было использовать его.

Подошел сержант и разделив троицу, отправил каждого к своему месту службы. Первые два с половиной часа Артем избивал копьем манекен, даже немного увеличилось владение этим оружием. Хотя прирост оказался крайне скромным, на мобах и то за это время вышло больше бы, но все равно порадовало. Ведь все трое отправляясь в армию, просто мысленно списали следующие 32 дня, не рассчитывая получить хоть что либо полезное. Впрочем следующие три часа маршировки вместе с NPCями, благодушный настрой сбили. По окончанию этой нудятины, дали немножко опыта. В прямом смыле немножко — как прикинул Артем с четырех убитых мобов, опыта вышло бы примерно столько же. Утверждения о невероятно медленном росте уровней во время службы, подтверждались. В основном 'вояки' прирастали в уровнях в случае ивентов или войн, но они случались редко.

Потом сержант отвел Артема к новому месту несения службы — покосившемуся и разваливающемуся сараю. Через здоровенный пролом, в одной из стен ветхого сооружения, просматривались пустые внутренности сарая. Сержант подвел

Артема к висящей на одной петле двери и торжественно поставил на пост часовым, заменив стоявшего до этого NPC. Начиналась самая скучная и на первый взгляд простая часть. Просто час за часом стоять без дела. Тут можно сказать сам бог велел, уменьшить виртуальный игровой экран и заняться делами в реале. Артем сократил экран до половины обзора и пошел на кухню — подходило время обеда. Действовать с наполовину перекрытым обзором было тяжело и неудобно, страстно хотелось уменьшить экран еще, до четвертой, а лучше восьмой части. Однако во всех гайдах по армейской 'службе' настоятельно не рекомендовалось уменьшать экран меньше половины, не советовалось так же слишком уходить в себя или не дай бог уснуть. Все дело было в регулярных проверках, того как бдит часовой. С первой проверкой сержант заявился всего через пол часа, потом последовал четырех часовой перерыв, дальше были две проверки с всего 15 минутными интервалами, снова долгий перерыв в проверках на два с половиной часа, в общем интервалы были абсолютно непредсказуемыми. Сами проверки тоже становились все изощреннее. Последний раз сержант бесшумно появился на самом краю обзора и продемонстрировал дощечку с крупной надписью: 'Сосчитать и доложить сколько деревьев стоит напротив'. Если бы не советы ни в коем разе не уменьшать виртуальный экран меньше половины, эту проверку бы Артем провалил. А так бодро рявкнул 'Четыре' и понаблюдал, как сержант с перекосившимся лицом, все так же бесшумно удалился. Если бы сержант не был NPC, можно было бы поклясться, что тот сильно огорчен, тем что не удалось застукать Артема. Вообще эта часть была самой простой, но в тоже время именно на ней засыпалось с нарушениями большинство игроков, проходящих армейскую 'службу' в игре. Чем только игроки не занимались, пока их персонаж стоял на часах в игре: Ели, работали, дремали в пол глаза, читали книги, смотрели фильмы, даже ходили на лекции в университете… и почти всегда после нескольких проведенных в таком режиме дней/недель, расслабившийся игрок попадался.

Нужно вытерпеть всего 32 дня, — утешал себя Артем, которого уже начинало клонить в сон к концу десятого часа в роли караульного. Наконец прибывший сержант, заменил его на посту очередным NPC рядовым. Дали смешное количество опыта — как с шести мобов и это за 10 часов на посту!

Лучше бы ничего не давали — подумал Артем, — а то в таких 'количествах', этот опыт издевательством выглядит.

16 часов было отмучено, оставалось еще два. Выданные в штабе три квеста из серии 'доставка' вызвали восторг. Вообще то

Артем (как и подавляющее большинство других игроков) обычно недолюбливал квесты с доставкой писем/посылок NPC. Такие квесты, хоть и не сложные, но достаточно скучные и с учетом затрачиваемого времени, не слишком хорошо вознаграждаемые. Однако после предыдущих 16 часов 'службы', эти квесты смотрелись манной небесной. Времени на все три квеста выделялось с избытком — завершить их требовалось до истечения игровых суток, то есть впереди были целых восемь часов. Однако так как армейской 'службы' оставалось всего два часа, получалось что если затягивать с квестами, то это выходило уже за счет личного времени. Артем справился со всеми тремя за час сорок пять. На оставшиеся пятнадцать минут его отправили упражняться с оружием на манекенах. Первый 18 часовой день 'службы' отбыт.

Завершив игру, Артем двинулся чистить зубы, правда пришлось пропустить вперед, такую же вымотанную Татьяну. В общем все были усталые и грустные.

Только Артемов хомяк, яростно щелкая клавиатурой, энергично что-то строчил.

Никак опять очередная 'гениальная' бизнес идея, — подумал Артем, заглядывая в написанное и с удивлением читая:

Мои военные мемуары.

Служил я тогда на Нском театре военных действий гвардии хомяком. И вот приходит к нам самый в армии главный. Сам генерал-интендант. Сурово так говорит:

— Доложить обстановку!

— Доложаю! — бодро рявкнул я.

Генерал-интендат от моего бравого вида аж обалдел. Ну так а то. Я ж не какая нибудь там штафирка штатская. Я же был ого-го! Орел хомяк! Косая сажень в щеках! Да я…

Артем тихонько удалился.

Потянулись скучные дни, с однообразным распорядком "службы": 3 часа упражнений с оружием на манекенах, затем три часа маршировки с NPCями, 10 часов в карауле и потом два последних часа на квесты серии "доставка". Ничего сложного, но слишком большая суточная занятость накапливала усталость. Через неделю пребывание в карауле "разнообразилось" — сержант привел к ветхому сараю не только Артема, но и Татьяну, торжественно повесил на покосившуюся дверь, здоровенный амбарный замок (Артем покосился на все так же чернеющий в боковой стене пролом, через который не задевая краев, запросто могла проехать упряжка из пары быков). После чего сержант прочел речь о повысившейся "важности и ответственности" задания, особо упоминая запрет часовым говорить друг с другом.

Следующие четыре дня были полной халявой — поочередно "бдил" на посту только один, криком в реале призывая отдыхающего в случае проверки. Долго увы это счастье не тянулось — на пятый день Артема и Татьяну снова развели по разным местам несения караула. Сперва показалось, что проверка с совместным несением караула, без права говорить друг с другом, рассчитана на совсем примитивные цивилизации, не способные даже настроить вне игровой чат в миникомпе. Однако на следующий день Татьяна умудрилась целых два раза попасться за время несения караула, получив сразу два малых нарушения, то есть весь месячный лимит. Сперва тяжелая неделя с напряжением по 18 часов в сутки, потом четыре дня расслабления и вот результат — переключиться обратно в режим полной бдительности, у девушки не получилось. Артему пришлось долго утешать впавшую в отчаяние подругу, уверенную что за оставшиеся 20 дней, она хоть раз да сорвется и ей придется отбывать по новой еще один месяц. В конце концов твердость духа была восстановлена и девушка была готова всем назло выдержать и не сдаться. С максимальной настороженностью и сосредоточенностью она и Артем с Тирсом продолжили "армейскую службу". Тирс кстати тоже успел словить одно малое нарушение, только Артем пока не имел взысканий.

Чем скучнее была армейская служба, тем больший интерес вызывали новости из Китежа. Один из соклановцев — Гудвин, таки нашел у жреца Солнца Эссиархануса еще один квест. Мара с Элей рвали и метали. Квест хоть был и не "самым первым", но в Китеже исполнялся впервые и восьмикратное вознаграждение, полученное Гудвином и его партией, вышло очень даже неслабым. Не будь Эссиарханус NPC, ему стоило бы повеситься, что бы избежать всех тех ужасных вещей, что жаждали с ним сотворить, возмущенные Эля с Марой.

Еще через 6 дней, вышедший очередной игровой патч, затронул непосредственно партию Арион — изменения коснулись квеста на "Контроль магии". Теперь каждый игрок мог проходить "Небесный Замок" определенного уровня не чаще чем раз в два игровых месяца (64 дня). Фактически весь бизнес на проводке "вагончиков" через данный квест, на этом завершился.

— Грустно, — сказал Артем, когда в общем чате Арионовцы обсуждали новость, — вроде, пока таскал "вагончики", было скучно, однако после "армейской службы", "Небесный Замок" смотрится шедевром радости, веселья и скоростной прокачки. Все познается в сравнении.

— В конце концов, подобного следовало ожидать, — произнесла Эля, — квест "Контроль магии" менялся уже

несколько десятков раз. Разработчикам игры все никак не удается выдержать баланс, между желанием продавать за ГК возможность использовать продвинутую магию и необходимостью оставить непростой, но и не запредельно сложный путь, для тех кто заведомо не может платить значительные суммы, за игровые блага.

— Вечная, как пирамиды, битва между игровыми дизайнерами и игровыми же менеджерами, — хмыкнула Мара.

"Службу" продолжали тянуть считая дни до окончания. Нудные дни с бессмысленными занятиями и постоянными попытками вышестоящих поймать на нарушениях. Единственное что радовало — в захолустье, где отбывал "службу" Артем и компания, среди сержантов и офицеров не было игроков, только NPC. Ведь за обнаружение нарушений и наложение взысканий на подчиненных, живым игрокам шли бонусы к их собственной выслуге и наградным шкалам. А уж по изобретательности в деле провоцирования нарушений, никакой ИскИн, не сравнится с живым разумом. Служить с NPC было намного легче, это вам не живой игрок супер-задрот, способный больше десятка лет тянуть "армейскую службу" в игре, что бы стать хотя бы сержантом, не говоря уже об офицере. NPC-офицеры, вообще милейшие существа, в большинстве гораздо безобидней сержантов. Три четверти из них потомственные дворяне, купившие офицерский патент и на службе тяжко бьющиеся с зеленым змием, осаждающие неприступных (и совсем наоборот) дам, а так же "развивающие собственные стратегические таланты" в области карт и прочих азартных игр. Скорее всего подобное поведение дворянского офицерства в игре, сделано специально как дополнительный раздражающий фактор, для тех игроков кто сумеет дослужиться до офицерских званий. Впрочем определенные границы поведения NPC-офицеры если и переступали, то как правило только перед скриптовым выбыванием из армейских рядов.

Именно такую сцену и увидел Артем, когда в конце своего 26ого дня "службы", доставил послание на отдаленный таможенно-пограничный пост. Мертвый лейтенант (с отрубленной головой!) и капрал старательно пишущий сообщение в штаб. Из разговоров солдат толпящихся рядом со зданием таможенного поста, Артем сложил картину происшедшего:

Лейтенант, который был слишком разгулен даже по меркам дворянско-офицерского сословия, был направлен командиром в самую глухую дыру, которой вообще-то должен был начальствовать максимум сержант. Разгульную жизнь лейтенант

не прекратил, правда в виду отсутствия женского общества и благородной компании для азартных игр, сосредоточился исключительно на выпивке. Однако тоска по женскому обществу вновь пробудилась в лейтенанте, когда он увидел, ожидающую рядом со зданием таможенно-пограничного поста, невесту одного из местных солдат-новобранцев. Галантности дворянина хватило только на пригласить девушку подождать внутри, а не мокнуть под моросящим дождем. А потом пьяный герой-любовник пошел на приступ. У девушки испитый, опустившийся дворянчик восторга не вызвал, зато сам офицер искренне возмутился, что какая-то крестьянка, не поняла всей чести, что оказывает ей своим вниманием дворянин. И тут вернулся с обхода границы, десяток в котором служил жених девушки. Результат — несостоявшийся насильник лежит в луже крови с отрубленной головой, а все солдаты и оба капрала, проявили шедевр изворотливости и ухитрились не заметить ни происшествия, ни как солдат с невестой сбежали через границу. Преследовать их никто не стал: не капральского уровня это дело — отдавать приказы о пересечении границ.

Однако как выяснилось, для Артема данная история только начиналась. Лежащее через границу, буферное баронство, по факту было зависимым, практически полувассальным и солдат с невестой окажутся в безопасности только если пересекут его (а это часов пять пути) и окажутся на территории соседнего королевства, не слишком дружественного тому, где Артем нес службу. Однако пять часов, это бегом по дороге, армейским же грифоньим всадникам нужно меньше часа лета, что бы пересечь крохотное баронство и схватить беглецов. Все это объяснил Артему капрал, вручая донесение для штаба полка.

Это испытание-ловушка, — думал Артем, принимая у капрала пакет с донесением, — формально задание по времени ничем не ограничено, однако реально до штаба максимум сорок минут бега. Явно если я доставлю донесение намного позже, это будет обнаружено. Нарушение будет признано серьезнейшим, потом либо штрафной срок службы эдак с пол года — год или вовсе "Изгнание с позором". В любом случае статус "отслуживший", так нужный мне для получения продвинутого класса "Ветеран", для меня станет не доступен на многие и многие месяцы, если не годы. Такой вот квест: Выполни и почувствуй себя последней сволочью и идеальным служакой в одном флаконе. Явно именно о подобных ситуациях писалось — выбор или подлец, или изгнание из армии. Можно конечно самоутешиться, что это все игровое, не настоящее. Вот только если раз за разом совершать подобный выбор, кем ты постепенно станешь? Маскам

свойственно прирастать, а образцы принятых решений остаются и накапливаются в памяти, равно как и варианты само-оправданий. Действительно, что такое подлость в игре? Да ерунда. Правда если задуматься: Ради чего? А ведь ради игровых благ, то есть ради точно такой же ерунды. Если же вспомнить, что одинаковые величины из числителя и знаменателя можно отбросить, то что в остатке?

Впрочем хватит подобных рассуждений, — одернул себя мысленно Артем, — за один раз ничего со мной не случится, в равнодушную мразь не превращусь. Отбуду недостающие шесть дней и покину гадюшник которым сделана в игре служба в армии. Явно ведь спецом такой сделана. Не даром ведь во всех серьезных гайдах рекомендуется максимальная осторожность и недоверие к тем кто достиг значительных воинских званий в этой игре.

А у меня выбора нет. Слишком многих реальных людей я подведу, если провалюсь с этой "службой". Простите меня, безымянная пара NPCей, но вас ждет казнь, за убийство и соучастие в убийстве, дворянчика-подонка. Кстати тоже вот, наверняка солдат с невестой оставлены безымянными, что бы было легче принимать решение фактически о предании их мучительной казни.

Блин, какая "мучительная казнь"? Что я несу, это просто NPC, набор цифр, формирующий псевдо-личность! Все из-за чего я мучаюсь — осознание несправедливости смоделированной ситуации и того что меня вынуждают принять омерзительное для меня решение. Недаром один из самых эффективных способов обучения — через игры, игры создают ситуации, человек их разрешает, а в памяти остаются наиболее оптимальные варианты решений, приносящие максимальное вознаграждение. А когда ситуации и награды за их разрешения смоделированны искуственно, например в играх или на телевидении, то ими можно запросто переписывать личность и принципы поведения человека. Да, не слишком быстро, но для большинства неумолимо, потому что незаметно. Я осознаю суть процесса и его цель, поэтому на меня действие намного слабее. Главное не впадать в гордыню и не считать, что раз я знаю — на меня вообще не действует. Действует все равно, хоть и не так эффективно, так что желательно свести количество воздействий к минимуму. В конце концов, я почти отмучился, шесть дней всего осталось, так что одно мерзкое решение, меня не изменит.

Ведь выбора все равно нет. Наверняка в штабе, меня ждет допрос с кристаллом истины — все ли я сделал для максимально быстрой доставки сообщения? Или…

Артем еще раз прочел точно строку из текста задания: "… доставить с максимальной скоростью…"

Хм, — хмыкнул Артем, — а ведь скорость, это дело такое… не простое и относительное. Очень и очень относительное… и не всем понятное. Не даром Эйнштейн утверждал, что его теорию относительности на Земле понимает 200–300 человек, а все остальные — притворяются. Интересно, как много об относительности скорости понимают NPC и игровые ИскИны?

Пять часов двадцать минут спустя.

Сразу после вручения пакета с донесением, Артему велели ожидать. Через полторы минуты, раздались команды поднять тревожную группу грифоньих всадников, а вышедший майор, велел Артему следовать за ним. Путь закончился в комнате, где сидели два офицера в форме контрразведки, а на столе стоял "кристалл истины" — артефакт определяющий соответствие сказанного действительности.

— Садитесь за стол перед артефактом, — произнес один из офицеров, — теперь поместите руки в специальные углубления на металлической пластине.

— А сейчас расскажите нам, — продолжил второй офицер, — с какой скоростью вы доставили пакет с юго-западной заставы, сразу ли отправились в путь, были ли в дороге задержки, остановки?

— После получения мной пакета на юго-западной заставе, я сразу же вскочил на маунта и на максимальной скорости поскакал к штабу полка. Задержек, либо остановок в пути не происходило. — решительно отрапортовал Артем.

Кристалл продолжал успокаивающе светиться зеленым.

— Свободен. — буркнул спрашивавший офицер, небрежно махнув рукой в сторону выхода.

Артем поспешил покинуть помещение, на ходу разглядывая появившееся сообщение:

"Вы получили достижение "Железная дисциплина" — точное исполнение приказов, не взирая на личное к ним отношение, защищает ваш разум от внешних воздействий.

Сопротивление ментальной магии, внушениям и иллюзиям +6.25 %"

Забавно, — подумал Артем, — помимо перепрограммирования личности, еще и подкидываются мысли, что разум наоборот становится менее внушаемым.

А на выходе из здания штаба, стоял старый знакомый сержант, который скомандовал двигаться к тренировочной площадке. Артем только собрался высказать сержанту, что его 18 часов "службы" давно закончились, как сержант добавил совсем

не командным голосом "На пару минут буквально".

— Проведи ка рубящий удар по манекену. — произнес сержант по прибытию на место и дождавшись удара, продолжил. — А теперь, все то же, только вот в этой части с небольшим доворотом, а потом потягиванием лезвия. — И сержант подправивший мах копьем Артема, усмехнулся, глядя на отрубленную голову манекена.

Выскочило сообщение;

"Изучен уникальный удар "Обезглавливание" — критический смертельный удар. Работает только если текущее здоровье противника, не более чем в два раза превышает максимальное здоровье применяющего.

Не работает против существ не имеющих головы.

Ограниченно работает против существ имеющих более одной головы.

При наличии у цели, умений либо свойств, препятствующих прохождению критических ударов, снижается шанс прохождения удара, в зависимости от эффективности данных умений/свойств. Вероятность прохождения "Обезглавливания" не может быть снижена менее 50 %.

Требования к применению — рубящее оружие.

Срок перезарядки удара — 1 игровые сутки. Внимание! Так как текущий уровень персонажа 57, не соответствует расчетному уровню удара 112, срок перезарядки увеличен на разницу уровней 55. Текущий срок перезарядки удара — 56 игровых суток. По мере роста уровней персонажа, срок перезарядки будет уменьшаться."

— Неплохой удар, правда? — произнес сержант не оборачиваясь, на пути к выходу с площадки. — Лучший друг, пять лет назад погибший, меня ему обучил. Меня да сына своего обучил. Ты его может даже видел. На юго-западной заставе он служил рядовым до сегодняшнего дня. — И сержант скрылся за углом казармы, примыкавшей к тренировочной площадке.

Вот оно что, — пронеслось в голове у Артема, — а я еще удивился — как рядовой, смог зарубить лейтенанта, там ведь такая разница в качестве доспехов, оружия и уровней.

Впрочем дальше раздумывать не было сил — спать хотелось невыносимо, а ведь через полтора часа, придется вставать и начинать очередной 18 часовой день "службы" в армии. Хорошо хоть из пяти с лишним часов "скачки" на медлительном слизне до штаба, четыре с половиной часа получилось поспать. ПРОДА

На следующий день, отчаянно зевающий Артем, привычно колотил манекены, одновременно составляя отчет-петицию о событиях накануне. После обсуждения с Татьяной и Тирсом, все

трое не без колебаний, но все же, пришли к выводу, что примазать их к данной истории не выйдет, так что отправлял петицию Артем только от своего имени. Впрочем, сомнения отправлять петицию от одного имени или от трех, оказались напрасны. Через пару часов пришел ответ от ИскиИна, в котором ситуация была названа "в рамках игровой механики". Хомяк, рассчитывавший получить за сообщение об ошибке, как минимум одно великое зелье, крепко обиделся.

Вечером в парти-чате Артем рассказал и оставшимся в Китеже, про свою эпическую пяти часовую скачку на слизне. Народ посмеялся и Кобальт пошутил, что бы Артем главное не вздумал так скакать назад в Китеж. Артем слегка смутился — их троица ушла из Китежа, совершенно забыв про выставленную на аукцион диадему, а ведь оставалось совсем немного подождать конца торгов. Диадема продалась за 17,2 миллиона ГК, вышло 1911 тысяч каждому. Проблема была в том, что деньги поступили Артему, который уже был далеко от Китежа. Можно было перевести деньги на счета остальных, но создатели игры везде старались снять денежек. Немного, что бы игроков не отпугивать, но зато со всего. Так и за перевод бралось полтора с лишним процента (любимая расой создателей игры 1/64). В общем, все оставшиеся в Китеже решили, что им не к спеху, и они подождут денег до возвращения Артема. С одной стороны такая степень доверия радовала, но в тоже время было очень неловкое чувство — что из-за его непредусмотрительности люди вынуждены ждать свою законную долю. И хотя претензий никто не предъявлял, Артему везде мерещились намеки. Вот и сейчас ему показался (на самом деле именно показался) намек на желательность скорейшего возврата средств.

— Ничего, — сказал Артем, — осталось всего пять дней службы, а потом я одним движением верну нас троих в Китеж.

— Это как? — заинтересовалась Мара.

— Да недавно инвентарь перебирал, смотрю, валяется свиток мгновенного телепорта партии в Китеж, — ответил Артем. — Мы их два получили в "Пещерах под Змеиным холмом", один использовали, а второй остался и, как ни странно, не удалился после петиции.

— Слушай, — вступила в разговор Эля, — а может его приберечь? Я понимаю, конечно, что вам троим до Китежа добираться либо сутки без сна, либо два дня, если спать, но потенциально этот свиток еще больше пользы может принести.

— Нужно сначала его уникальный идентификационный код проверить, — засуетилась Мара, — вдруг это дюпнутый предмет (от английского dup — дубликат. Возникающие из-за сбоев

игровой механики копии игровых предметов).

— Ты как насчет, приберечь свиток и своим ходом в Китеж? — спросил Артем, обращаясь к Тирсу.

— Нормально, пробежимся, — ответил Тирс.

Татьяна же в реале, положила руку на плечо мужу, привлекая его внимание, и просто кивнула.

— Жалко… свиток настоящий, — протянула Мара, — за петишку, о найденном баге с дюпом, могли щедро наградить.

— Значит, оставляем? — спросила Эля и, дождавшись утвердительных ответов, облегченно вздохнула.

*****

Пять дней спустя троица Артем, Татьяна и Тирс бежали в сторону Китежа, они благополучно отмучили месяц в армии и только что прошли испытание для получения класса "Ветеран". Вопреки собственным предсказаниям, что после окончания армейской службы, отсыпаться будут минимум сутки, проснулись все уже к трем-четырем часам дня.

Артем бурчал и бухтел (впрочем, скорее демонстративно), глядя на него, заливалась смехом Татьяна, даже Тирс лыбился с трудом сдерживая смех.

— Ну чем ты недоволен, — подначивала мужа Татьяна, забегая то справа, то слева, — все прошло замечательно, новый продвинутый класс получен.

— Раскладом вероятностей, — картинно возмутился Артем, — при 50 % вероятности, что удар придется в маунта, подобного произойти было не должно.

— Но ведь просто идеально уложилось в 50 % вероятность, — изобразила изумление Татьяна, — на наших испытаниях ветеран-инструктор суммарно нанес 6 ударов, три раза сработал перк "Защитник" и удары приняли на себя маунты. Три раза перк не сработал и игрок умер.

— Но почему вы оба прошли испытание с первой попытки, а все три раза умер именно я!? — звучащей в голосе Артема смеси негодования и изумления позавидовал бы сам Станиславский.

— Ну не знаю, карма может у тебя в реале плохая? — произнесла Татьяна.

— От чего, плохая!? — возмутился Артем.

— От чего же это может быть? — задумчиво спросила сама себя Татьяна и пришла к чисто женскому выводу: — Наверное, жену слабо любишь.

Не вынесший спектакля Тирс, упал на обочину и стал с хохотом кататься по траве.

Добравшись до следующего города, решили устроить часовой перерыв на ужин. Вообще, конечно, несколько рановато для

ужина, но зато у Артема за этот час из трех штрафов на статы за смерти, полностью спадет один и уменьшится время второго.

Татьяна двинулась на кухню, на ходу говоря:

— Сейчас быстренько приготовлю… ай, куда это ты меня понес?

— Как куда? — удивился Артем. — Карму улучшать!

*****

Следующие полторы недели в Китеже прошли без особых событий — кач, рудник и все. Сходили провести "вагончики" в "Небесный замок", впрочем, суммарно всего трижды — по разу в локации 52, 60 и 68 уровня. Тоже вот характерно — пока водили через квест в любое время, часть магов не торопилась с ним: "Не, сегодня мне неудобно, может как-нибудь на следующей неделе, если мое свободное время совпадет". Зато как выяснилось, что теперь провести через квест можно будет только раз в два месяца и ограниченное число игроков — сразу засуетились. Когда очередь расписана на следующие 6 месяцев и твой отказ, передвигает тебя в конец очереди — мгновенно оказываются, забыты все "Сегодня мне неудобно".

Полторы недели спустя.

Зашедшие в игру Артем и Татьяна, были сразу же подвергнуты информационной атаке со стороны Мары и Эли говоривших наперебой:

— Вот, читайте.

— Главное по срокам успеваем.

— Уровни конечно не совсем комфортные — начиная с 64-ых, но мы и нормально 68-ые тянули.

— Стоп, стоп, стоп! — среагировал Артем. — По очереди, пожалуйста!

— Эвент, — затараторила Мара, — совсем недалеко… ну относительно недалеко. Через две планеты от нас, за 9 суток остающихся до его начала мы успеваем. Уровни конечно для нас слегка великоваты — минимальный 64, но мы справимся и больше били. Главное полной партией идти. Партией будем, как конвейером бить мобов, а малыми группами или в одиночку, они все же для нас тяжеловаты будут.

— Опыт от двух до четырех раз выше, — воспользовавшись тем, что Мара остановилась перевести дух, продолжила Эля, — увеличенный полутора кратно дроп и специальные предметы с эвентового квеста. За них потом, если повезет, можно будет что-нибудь ценное выиграть.

К разговору подключился зашедший в игру Liriel, а немного позднее и Кобальт. Все были единодушны — нужно идти. Стали связываться с остальными и узнавать как у них с желанием и

главное временем. Шумелка и Тирс сообщили о готовности, а вот у Ракшасы шла завершающая часть экзаменов перед летними каникулами. Тщательно все прикинув, девушка пришла к выводу, что попробует сдать часть экзаменов досрочно и догнать партию с помощью внутрипланетарного телепорта. Прямой галактический телепорт на планету, где будет проходить эвент, был слишком дорог — выходило почти 11 миллионов ГК. Из-за высоких цен на межпланетные телепорты в ивентах участвовали в основном игроки из богатых цивилизаций, да те кому, изредка везло оказаться рядом с местом проведения эвента.

Путешествие же космическими кораблями с планеты на соседнюю планету стоило в среднем 25–35 тысяч ГК. Путь к месту эвента для партии Арион с двумя пересадками обошелся бы в 62 тысячи с игрока. Единственный недостаток путешествия космическими кораблями — редкость, с которой они летают. В среднем раз в 20–40 дней. Причем, естественно никто не собирался создавать какой-нибудь единый график прибытия/отбытия космических кораблей. Путешествие транзитом через несколько планет могло растянуться на месяцы. В общем Арионовцам крупно повезло, что путешествуя с одной пересадкой, им придется ждать всего 5 суток следующего рейсового корабля. Выдвигаться следовало не позже следующего дня, что бы успеть за двое суток добраться до места старта корабля.

В клане тем временем вовсю обсуждался новый эвент и особенно его практическая бесполезность для клана, из-за уровней — ведь враги на эвенте будут 64-512 уровня. В Анти-Сумерках не было игроков способных в одиночку уверенно биться хотя бы с 64 уровнями, которые будут минимальными на эвенте. В принципе помимо Арионовцев набралось бы еще с десяток игроков, способных хотя бы полной партией бить 64 уровни. Однако часть из них имела дела в реале, не позволяющие плотно засеть в игре на 3–5 эвентовых недель, кто-то как например Змей, не мог надолго оставить дела клана в Китеже. Из остальных же собрать эффективную партию не получалось. Участвовать же мало боеспособной партией в эвенте имело бы смысл, только проходи он рядом, но не тогда когда путь в одну сторону занимал больше недели. Так что на эвент из Китежа отправлялась одна партия Арион, да еще трое игроков, которые влились в партии своих знакомых, отправляющиеся из Криадра. Впрочем эти партии двигались по собственным графикам и маршрутам, так что с Арионовцами практически не пересекались.

Выступать в путь решили завтра. А этот день посвятили завершению в Китеже дел и главное квестов — количество

одновременно взятых квестов было хоть и велико (64), но все таки конечно, так что стоило освободить место, для часто всплывающих по ходу эвента дополнительных квестов.

На следующее утро партия вышла из клана, устроила между собой беспорядочное ПВП, потом последнего выжившего добил часовой, стоявший у ворот. Все таки в ПВП умения на оружие быстрее качаются чем в ПВЕ, особенно много последний смертельный удар дает. Главное что бы ПВП было реальным — до смерти, а то умников которые качают умения на оружие в фальшивых ПВП, игровые ИскИны регулярно банят. Так что если хочешь сэкономить время путешествия, погибнув и возродившись в новом городе — ПВП гораздо выгоднее, чем позволить просто монстрам загрызть тебя.

Партия возродилась в старых землях и двинулась в дорогу. По пути ничего не происходило. В принципе с нейтральным путником не так уж много плохого и может случиться: напорешься на случайного ПК, или наткнешься на воюющие кланы, которые сгоряча могут убить просто из подозрений, что данный нейтрал — вражеский шпион. Большим же группам такое почти не грозит: ПК, настолько высокий уровнем, что бы напасть на целую партию — редкость. Подозревать же в шпионаже целую партию — глупо, да и уничтожить её не так-то просто, что остужает большинство горячих голов.

Конечно есть исключение — день осад, проходящий каждые четыре дня. Этот день весьма рискованн для путешествий нейтралов. Впрочем осадный день был вчера (прошедший в Китеже весьма скучно, так как город давно уже никто серьезно не атаковал — желающие обломали зубы на осадах первых недель после основания города, а с тех город укрепился и серьезно выросли уровни/вооруженность его защитников.)

Сейчас партия бежала и вела разговоры.

— Надеюсь все же Ра, успеет закончить сессию и нас догнать, — произнесла Мара.

— Хорошо у меня экзаменов гораздо меньше и уже все сданы, — сказал Тирс, — хотя не будь сданы — плюнул бы на них и все.

— Ты что!? — удивилась Эля. — А как же образование?

— А то! — ответил Тирс. — Следующий год в школе кое как добью, благо он последний и все.

— А ты не хочешь получить высш… — Эля не успела закончить фразу.

— Не хочешь! — с какой то злостью бросил Тирс. — Нужно будет, так и последний год в школе не буду отсиживать. Вон как месяц в игровой "армии" — сделал бумажку, что больной и все…

а неполучится сказаться больным, так и вовсе забью.

— Но так же не правильно… — как то растерянно сказала Эля.

— А как правильно!? — зло почти выкрикнул Тирс и вздохнул, после чего, снизив тон с грустью произнес. — У меня две сестры младшие, мать хоть и уговаривает идти учиться после школы, но я же вижу как ей тяжело… было, пока у меня не пошли нормальные деньги с игры. Да мне весь класс завидует. А что будет если пойду в универ? Придется делать выбор: Или активная игра, или нормальная учеба. Это в школе учителям в общем то пофиг — главное что бы последние годы хоть кое-как на тройки вытянули, а дальше этих учеников школа уже не увидит. В институте или университете, мне придется учиться серьезно и много. Идти в заведение, где на знания и учебу можно забить — за бабки все равно оценки и диплом будет, для меня бестолку. Такое годится тем, кого влиятельные родственники потом пристроют на теплое и не требующее реальных знаний местечко. Только у меня в родне чиновников или бизнесменов нет.

— Но можно же попробовать совмещать, как Ракшаса например. — произнесла Татьяна.

— Ракшаса денег из игры не изымает, — ответил Тирс, — все что заработала, оставляет на свое в игре развитие. А я, если буду активно учиться, получу не просто сокращение текущих доходов, но и отставание в развитии, за пять лет отставание накопится такое, что нормально заработать игрой уже вряд ли смогу. Это сейчас я достаточно силен, даже по меркам нашего, считающегося богатым клана. Вот только через пять лет без развития, я сегодняшний, буду на уровне нижней трети игроков. С доходами, этой же нижней трети, соответсвующими.

Главное: Ради чего мне это нужно??? Пять лет учиться. Потом пять-десять лет в качестве "молодого специалиста" и только ПОТОМ, может быть, я выйду на уровень доходов, что у меня есть СЕЙЧАС. Причем это все, если удастся угадать с профессией! Это лицемерное "Свободный рынок сам решит вопросы связанные с подготовкой нужных специалистов". Начав обучение востребованной сегодня профессии, через 5 лет с удивлением можно обнаружить, что на рынке переизбыток специалистов данной профессии. Сколько у нашей семьи знакомых, которые "Получают второе высшее образование". Вот только скрывается за красивыми словами тот факт, что их первое образование оказалось не востребованным и предложили им в лучшем случае сидеть на минималке, питаясь туманными обещаниями, будущего карьерного роста.

Уже решил — я не буду пытаться усидеть на двух стульях,

вместо этого сосредоточу все силы на одном направлении — Игре. В поговорке было, что синица в руках, лучше чем журавль в небе. У меня же ситуация и вовсе: В руках УЖЕ есть журавль, которого я не стану менять на такого же журавля, но в небе. — Закончил речь Тирс и замолчал.

Вроде и не скандалили и не ругались, но какой то осадок-напряжение остался, так что партия молчаливо не стала поднимать эту тему дальше, переключившись на нейтральные разговоры.

Только вечером пред сном, Татьяна сказала Артему:

— Как то это у Тирса неправильно…

— Ощущаешь неправильность, но не можешь сформулировать? — спросил Артем и не дожидаясь ответа продолжил, — Понять в чем неправильность и почему в тоже время аргументы Тирса железобетонно верны, можно если взглянуть на ситуацию шире.

— Шире? — не выдержала Татьяна и с хихиканьем спросила. — Тебя случайно Горбачев не покусал?

— Хорош сравнивать мужа, с пустым демагогом, умевшим только разрушать ему доверенное, да уходить от ответов на вопросы, причем столь примитивными методами, что видно было всем. — среагировал Артем. — Я то в отличии от него, не увиливаю, а реально отвечаю… по крайней мере, если меня не перебивают.

— Ладно, ладно. — Таня села на пятки на кровати, рапрямила плечики и нахально улыбнувшись, елейно произнесла почти нараспев. — Послушная жена внимает мудрости супруга.

— Послушная жена должна внимать мудрости супруга на коленях! — сурово сказал Артем и подхватив ойкнувшую Татьяну пересадил её себе на колени.

— Ну, разливай уже перлы своей мудрости, — после продолжительного поцелуя, хихикая произнесла девушка.

— Кхмм, — выдал Артем но не найдя достойной подколки, продолжил объяснения:

— Вспомни как Тирс сказал "Да мне весь класс завидует." Можешь быть уверена, половина, а то и две трети класса, попытается пойти путем Тирса. Трудно устоять, когда такой пример перед глазами. У самого Тирса скорее всего все будет хорошо, он парнишка упорный и трудолюбивый, плюс сумел оседлать и удержаться на волне. Да и компания у нас подобралась хорошая… надежная. В общем если Тирс сам в чем нибудь серьезно не сглупит — он и впрямь сможет прекрасно жить на доходы от игры. А вот из одноклассников, последующих его примеру, подобного сможет добиться хорошо если один или

два, а может и вовсе никто. А остальные спустя годы поймут, что остались без образования, профессии, с крайне скромным и шатко-ненадежным источником доходов.

Причем как ни крутись, на играх хорошо смогут зарабатывать только единицы вырвашиеся вперед, служа при этом болотным огоньком, манящим остальных. Все на играх никогда не смогут иметь стабильно высокий доход, просто потому, что содержит их все равно Земное общество и сумма реальных денег, которые общество выделяет — ограниченна. Так что при росте средних доходов в ГК, будет просто снижаться курс ГК к земным валютам.

Была статистика: 10 % лучших игроков дают 30 % поступлений ГК, 60 % средних игроков — 60 % поступлений, а 30 % малоактивных — всего 10 % поступлений ГК. Наша партия сейчас относится к 10 % лучших, но как сформулировал еще Кэррол: "здесь, знаешь ли, приходится бежать со всех ног, чтобы только остаться на том же месте".

— Я не могу объяснять когда ты так ерзаешь! — сорвался Артем. — Это закончится…

— Изнасилованием! — воскликнула Татьяна, толчком опрокидывая Артема на спину. — Считай, что послушная жена взбунтовалась и сейчас будет кого-то насиловать!

*****

В обед следующего дня партию догнала телепортом Ракшаса. Посетовала на отданные за телепорт 420 евро — половину оставшихся у нее свободных средств, но потом повеселела и с гордостью похвасталась:

— Не просто сдала досрочно сессию, но и на отлично, так что отец расщедрился, — после чего произвела призыв маунта: — Гигантский ездовой Скорпион! Немного помедленне грифона, зато будет посильнее в бою и умеет перемещаться по сложным поверхностям. Когда раскачаю — по отвесным стенам бегать сможет, правда ограниченно по времени, но с ростом уровней время тоже будет увеличиваться. Главное его способности работают и внутри подземелий, помещений, для классов вроде Ловкачей — большая подмога.

Дальше Арионовцы бежали обсуждая нового маунта.

Второй день пути подходил к вечеру, партия приближалась к порту назначения. Игровые планеты не имели единого космопорта, фактически каждый рейс к другой планете отправлялся из своего порта. Официально это объяснялось тем, что у каждой планеты собственный магофон, на который необходимо определенным образом воздействовать, что бы могла работать продвинутая космическая техника. Где то уменьшить, где-то увеличить, сместить по фазе и т. д. В общем каждый

космический порт планеты, рассчитан на прием кораблей определенного типа и никаких других. В реальной же галактике хоть и имелись места с физическими законами настолько отличными, что техника не могла работать, но встречались они на несколько порядков реже, чем в игре. Впрочем все догадывались, что различия физико-магических законов на игровых планетах, просто красивое, вписывающееся в игровой антураж, прикрытие принципа создателей игры "Либо дорого и быстро, либо дешево и медленно". Дешевое путешествие по галактике, означало кучу пересадок, сопровождаемую много дневными забегами из порта в порт.

Кстати, в галактике, в отличии от Земли, почти не различали понятий космический и водный порт. Если на планете имелись достаточные водные объемы, для существования морских/речных/озерных портов — то они обычно использовались и в качестве космических посадочных площадок. Ситуация была проста — для совсем малых космических кораблей подходил почти любой кусок твердой поверхности. Для средних же и крупных, получалось гораздо дешевле отбалансировать груз и сажать корабль на водную поверхность, чем строить специальные наземные площадки, способные выдерживать громадные массы космических кораблей. Конечно на самых загруженных межпланетных маршрутах, грузопоток мог окупить и строительство наземных космодромов, но там, как правило курсировали и вовсе гиганты не способные садится на планеты, а курсирующие от одного орбитального лифта/станции, к другой.

Конечно, те же военные, могли себе позволить и крупные корабли, оборудованные так, что они будут способны сесть на любую не подготовленную поверхность. Однако частные космические торговцы/перевозчики, подобных коммерчески необоснованных расходов себе позволить не могли и предпочитали просто сажать корабли на воду, или другую подходящую жидкую поверхность. Ну а так как логистика не приемлет лишних перевозок, космическому кораблю выгоднее всего приземляться рядом с местным транспортным узлом — морским или речным портом, где сразу и пройдет погрузка/выгрузка товаров и пассажиров.

Вот сейчас к одному такому, стоящему в дельте крупной реки, морскому/космическому порту, Арионовцы и приближались. Пробились через путаницу городских улочек, отыскали причал с нужным номером и недоуменно замерли. Нет конечно, стоящее у причала судно, подавляло своими размерами и величесветнной красотой… но все же было не совсем тем, что Арионовцы ожидали увидеть.

— А… где… — Мара обратилась к прогуливающемуся по пирсу предположительно (судя по форме) офицеру. — Вы не подскажите, где находится… — девушка вытащила купленные еще в Китеже, через банк, билеты и прочла: — Космический корабль "Королева Южной Лаведонии"?

— Так вот же. — полуобернувшись показал рукой офицер и с гордостью в голосе закончил. — Красавица, правда?

Арионовцы шокированно замолчали и только Артем, помня о желательности дружеских отношений с NPC, кое как смог сформулировать деликатный ответ:

— Да, действительно… Это самая… впечатляющая… из виденных мной… космических гребных галер.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ КНИГИ.